3 PLNÉ HRY ZDARMA

POLDA 4 – HODNOCENÍ 80 %
NEJVTIPNĚJŠÍ ČESKÁ ADVENTURA

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ

jen za 99,90
s nadupaným DVD s plnou hrou

grand theft auto IV

Ovládněte New York!
I obyčejný Východoevropan má šanci

Starcraft II – dočkali jsme se!

Terrani, Zergové a Protossové startují ke hvězdám

6/2007
cena: 99,90 Kč (149,90 Sk)
9 771214 919013 06

NEW

WANT

BOUNDLESS ENERGY

Stvořen ke hraní

WANT - jsou vytuněné a do detailu promyšlené originální počítače zaměřené na maximální výkon ve hrách. Díky použití speciálně vybraných komponentů dokážeme zvýšit výkon těchto sestav v řádu desítek procent se zachováním maximální stability, ale také záruky a ceny.

Skvělej procák, výborná deska, rychlej hadr a satová mechanika... to je dobrej základ pro každýho pařana... pouze TI doporučujeme lepší grafiku.... ale každej podle svý kapsy :)

WANT Vampík AMD

- Procesor	AMD DualCore X2 4600+
- Paměť	1024 MB DDR2 800 MHz
- Základní deska	GIGABYTE M55S-S3 DualDDR2,SATA2,1394
- Pevný disk	320GB, 16MB, 7200rpm, SATA/300
- Mechanika	DVD dvouvrstvá SATA vypalovačka
- Grafika	X1650PRO-TD256, 256MB
- Ostatní	zvuk 5+1, síťovka 10/100/1000, FireWire,RAID

cena: **18 450,-** včetně DPH

WANT Vampík INTEL

- Procesor	Core 2 Duo E4300 (2x1,8GHz, 2M, 800MHz)
- Paměť	1024 MB DDR2 800 MHz
- Základní deska	GIGABYTE 965P-DS3, 6xSATA,Dual Bios
- Pevný disk	320GB, 16MB, 7200rpm, SATA/300
- Mechanika	DVD dvouvrstvá SATA vypalovačka
- Grafika	X1650PRO-TD256, 256MB
- Ostatní	zvuk 7+1, síťovka 10/100/1000, 10xUSB

cena: **19 450,-** včetně DPH

společný pro oba Vampiky

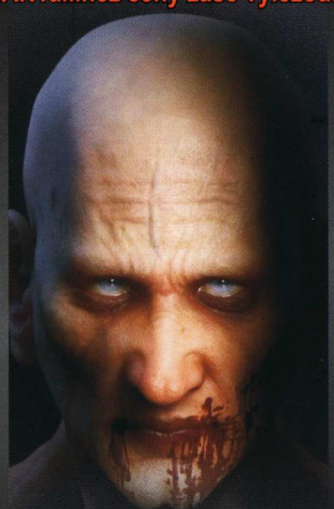
přidat paměť

1024MB 800MHz DDR2	doplatek 990,-

vyměnit grafiku za

X1950 GT, 256MB GDDR3	doplatek 1678,-
X1950 Pro, 256MB GDDR3	doplatek 2460,-
X1950XT, 256MB GDDR3, DL-DVI, HDCP	doplatek 3890,-
N8800GTS, HDTP, 320MB DDR3	doplatek 4986,-

červen je ve znamení VAMPYRů a skvělejch cen...neváhej a vyber si svýho WANTa...než ceny zase vylezou...



Použity pouze dvoujádrové procesory AMD X2 a Intel Core2Duo.

Většina z vás, hráčů, chtěla změnit možnost koupě PC WANT bez operačního systému... vycházíme vám tedy vstříc a od května si můžeš svého WANTa pořídit i bez OS. Samozřejmě Ti doporučujeme zaplatit Billovi za legální operační systém... a navíc tím získáš přetaktování a vyladění bez ztráty záruky. Cena OS: 2490,- včetně DPH *(v ceně je instalace + přetaktování + vyladění výkonu)*. Sám se rozhodni co je pro tebe lepší....

Výborná herní mašina s 2GB paměti, 500GB rychlým diskem a nejnovější grafikou od nVidie s podporou DirectX10...není proč váhat...ale pokud TI to peněženka dovolí šáhni po lepší grafice!

WANT Vampyre AMD

- Procesor	AMD dualcore X2 5600+
- Paměť	1024 MB DDR2 800 MHz
- Paměť	1024 MB DDR2 800 MHz
- Základní deska	GIGABYTE M55S-S3 nF550,DualDDR2,SATA2,1394
- Pevný disk	500GB, 16MB, 7200rpm, SATA/300
- Mechanika	DVD dvouvrstvá SATA vypalovačka
- Grafika	8600GT 256MB HDTV
- Ostatní	zvuk 5+1, síťovka 10/100/1000, FireWire,RAID

cena: **23 980,-** včetně DPH

WANT Vampyre INTEL

- Procesor	Core 2 Duo E6320 (2x1,86GHz, 4M, 1066MHz)
- Paměť	1024 MB DDR2 800 MHz
- Paměť	1024 MB DDR2 800 MHz
- Základní deska	GIGABYTE 965P-DS3, 6xSATA,Dual Bios
- Pevný disk	500GB, 16MB, 7200rpm, SATA/300
- Mechanika	DVD dvouvrstvá SATA vypalovačka
- Grafika	8600GT 256MB HDTV
- Ostatní	zvuk 7+1, síťovka 10/100/1000, 10xUSB

cena: **24 980,-** včetně DPH

společný pro oba Vampyry

vyměnit grafiku za

X1950 GT, 256MB GDDR3	doplatek 978,-
X1950 Pro, 256MB GDDR3	doplatek 1760,-
X1950XT, 256MB GDDR3, DL-DVI, HDCP	doplatek 2990,-
N8800GTS, HDTP, 320MB DDR3	doplatek 4786,-
8800GTS, 640MB GDDR3	doplatek 6950,-
X2900 XT, 512MB GDDR3	doplatek 6980,-

ZDARMA špičková herní laserová myš

NEW: na našich stránkách www.want.cz si můžeš svého WANTa doupravit podle tvé představy... vybrat si jinou skříň, přidat paměť nebo HDD... je to pouze na tobě.

Nákup na splátky po telefonu nebo přes internet - 6 měsíců bez navýšení!

www.want.cz

obchod tel.: **377 222 856, 373 729 576, 775 666 543,** e-mail: **obchod@want.cz**

design by: www.abcool.cz

vyrábí a dodává: Intercomp Plzeň, s.r.o, náměstí Republiky 3, Plzeň 30100 INTERCOMP

Změna cen a sortimentu vyhrazena.

ZRECENZUJTE DOUPĚ
Velká čtenářská anketa na straně 51!

Honza Morkes, šéfredaktor

MILÝ HERNÍ DENÍČKU...

20. května – Stalo se to, co se stát muselo. Kamil si sbalil všechny své věci a… posunul se o třicet centimetrů vedle, protože do redakce dorazila nová velká LCD obrazovka, která zkrátka potřebuje prostor. Spojená herní aliance v rámci našeho vydavatelství nově posílená o Oficiální Xbox 360 magazín získala symbol a také danajský dar, protože ve zvýšeném počtu redaktorů se mnohem hůře odolává svodům multiplayerových klání. A když je vedro a na stole máte třicetipalcový monitor, všechny konzole nové generace a spoustu her, těžko přetěžko se člověk soustředí na povinnosti – jako je třeba psaní úvodníku.

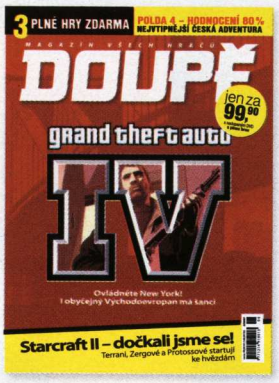
22. května – První porada v pozici šéfredaktora. Nechápu, co je na nich tak úžasného, že se konají prakticky každý třetí den. Snad na to přijdu později.

25. května – Nepřijdu.

29. května – Lenost budiž pochválena! Díky neustálému odsunování teplota klesla na příjemných dvacet stupňů i mimo výsostná území firem Calex, AEG a Gorenje. Produktivita se zvýšila a Doupátko se začíná plnit články. Nebude to vůbec špatné číslo – Kamil přichází s informacemi od evropské vydavatelské jedničky Ubisoftu, Michael pobíhá od Starcraftu ke GTA a nad tím vším se vznáší strašidlo omylů. Tedy tématického článku, který představuje smutně proslulé hry a konzole, jež u zákazníků či kritiků neuspěly.

5. června – Doupě míří do tiskárny a s ním i DVD, na němž tentokrát naleznete hned tři plné hry. Akční duo Cellfactor: Revolution a Wolfenstein: Enemy Territory tentokrát doplňuje nejvtipnější česká adventura všech dob – Polda 4. Až si dostatečně užijete hlasů Luďka Soboty nebo třeba Jiřího Lábuse, nezapomeňte vyplnit velkou čtenářskou anketu, kterou najdete na straně 51. Doupě je stále magazínem všech hráčů, takže neváhejte a vyslovte svá přání. My se podle nich zařídíme.

11. července – Vím, je možná ještě trochu brzo, ale určitě nezapomeňte na prázdninové číslo Doupěte se stylovou letní peckou Tropico (ve verzi GOLD, tedy včetně datadisků) a speciální nabídkou!



JAK HODNOTÍME?

Doupě tvoří redakční tým s mnohaletými zkušenostmi v herní oblasti. Za tu dobu si již vypracoval vlastní metodiku hodnocení her. Nenadhodnocujeme, ani se nesnažíme kvůli snaze o větší „intelektuálnost" dávat titulům méně, než si zaslouží. Naše hodnocení zohledňuje nejen náš celkový dojem z hraní, ale také situaci v daném žánru a případnou konkurenci. Jedno číslo není všemocné, přesto můžete brát níže popsané milníky v recenzích Doupěte za závazné.

3 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA RECENZÍ

[1] Doupě je magazínem všech hráčů a i recenze tomu odpovídají. Nezahltíme vás tunou zkratek a slangových výrazů jen proto, abychom vypadali chytřejší. Píšeme jasně a srozumitelně tak, aby si v textu našli své jak fanoušci žánru, tak začínající.

[2] Recenze Doupěte hru opravdu hodnotí a ne jen popisují. Čistý popis si můžete přečíst na krabici nebo v internetovém obchodě.

[3] Číselné hodnocení a recenze nejsou dva odlišné světy. Každá recenze Doupěte svým vyzněním koresponduje s číselným verdiktem na konci. Skvělá hra si nadšenou recenzi zaslouží!

SPECIÁLNÍ OCENĚNÍ

Čtyři vyvolené a nejzajímavější hry se v každém Doupěti dočkají zvláštní pocty.

BODOVÉ HODNOCENÍ RECENZÍ

10 Čistá materializace herní nirvány. Hra, která dokáže přitáhnout a vyždímat všechny bez ohledu na národnost, přesvědčení, rasu a značku myši. Zkrátka naprostá bomba!

9.0 Vynikající titul, jenž udrží u obrazovky od prvního spuštění po závěrečné titulky. Často vysoce originální nebo alespoň inovativní hra, ve které ale mohou zarytí hnidopiši nalézt pár minoritních chyb.

8.0 Skvělá hra, u níž se již nekladou takové nároky na originalitu a nápady, hraje se ovšem stále báječně. Nedostatky jsou kosmetické, od sporné grafiky, délky až po obsazení slizkého mutanta na místo, kde mohla být sličná bojovnice.

7.0 Ačkoliv jde o silný nadprůměr, nedostatky začínají zasahovat do hratelnosti. Jinak vynikající hru může komplikovat ovládání nebo jednoduše nuda, která se dostaví po pár hodinách hraní. Klady však ženou hráče bez problémů dál.

6.0 Dobrá hra, která překvapuje řadou prvků, ale jiné ji zákeřně kazí. Skvělý nápad může být zabalen do nevzhledné grafiky, provařeného konceptu, ovšem při odhlédnutí od chyb se lze stále bavit.

5.0 Dokonalý průměr, který hráče nepohoří, nenadchne, nemusíme se k jeho hraní přemáhat, ale zároveň po delší době nenalezneme pocit naplnění jako u lepších titulů. Jako chvilkové odreagování dostačující volba.

4.0 Začínají se objevovat prvky, které vyloženě komplikují vlastní hraní. Chyby v programu, grafika rozhoupávající žaludek nebo příběh se syndromem telenovel prohnaný průmyslovým lisem a další.

3.0 Špatná hra, v níž naleznou světlé stránky pouze skalní příznivci. Zápory provádějí puč, chápou se vlády a nutí běžného hráče k přemáhání, aby u obrazovky z jakéhokoliv nepochopitelného důvodu setrval.

2.0 „Za co jsem to utratil peníze?" vykřikne hráč po spuštění dvojkového titulu. Pokud po zvolání nenásleduje infarkt, dočká se koncentrace toho nejhoršího, čeho lze v herním designu dosáhnout.

1.0 Vtípek osudu, prvotní úkaz herní apokalypsy a skutečný důvod, proč vytáhnout redakční likvidátor hloupých her™. Před podobně označenými hrami proveďte zaklínání osmé úrovně na kilometrovou vzdálenost.

OBSAH

32 [BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY & DALŠÍ]
Hráli jsme trháky od Ubisoftu

48 [TWO WORLDS]
Konkurence pro Oblivion a Gothic 3?

CO NAJDETE V DOUPĚTI?

3 Editorial
4 Obsah
6 Redakční stránka

LOADING

[Novinky]
10 Empire Earth III
11 Haze
12 Fracture
14 Starcraft II
16 Medal of Honor: Airborne
17 MySims
18 Cryostasis
19 Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
19 Age of Empires III: Asian Dynasties
20 Disciples III: Renaissance
21 Flatout: Ultimate Carnage
22 Universe at War: Earth Assault

11 TOP 10
16 Progaming
21 Jazykový koutek
23 Jízdní řád
24 Bleskem ze světa her
25 Byznys
26 Pavlač

[Preview]
28 Grand Theft Auto IV
32 Brothers in Arms: Hell's Highway
36 HeiSt
38 Heroes of Might and Magic V: Tribes of East
39 Kings´s Bounty: The Legend

[Téma čísla]
40 Největší omyly herního průmyslu

PC RECENZE

[Recenze]
48 Two Worlds
51 Zrecenzujte Doupě! Velká čtenářská anketa
52 Halo 2
56 Theatre of War
58 Sam & Max: Episode 6
60 Ascension to the Throne
61 Attack on Pearl Harbor
62 Piráti z Karibiku: Na konci světa
64 UFO: Extraterrestrials
66 Pirates: Legend of the Black Buccaneer
68 Code of Honor: The French Foreign Legion
69 Peacemaker
70 Shrek the Third
71 LA Street Racing

[Budgety]
72 Hry za pakatel!

KONZOLOVÉ RECENZE

[Recenze]
74 „Jump in" – představení Oficiálního Xbox 360 magazínu
76 Forza Motorsport 2
78 Ninja Gaiden Sigma
80 Mario Smashed Football
82 Pokémon Pearl & Diamond
83 Driver 76
84 Smash Court Tennis 3
85 Final Fantasy III

[Budgety]
86 Hry za pakatel!

BONUS ZONE

[Rubriky]
88 Hitparády
89 Herní kviz
90 Rozšířený zážitek: X-COM a UFO
93 Nostalgie: Ultima Online
94 Naostro: Kamil Gric, OXM
96 Freehry
97 Hry na mobil
98 Hráčův rádce: hry pro holky
99 Blog
108 Listárna
110 Obsah CD/DVD

[Hardware]
100 Hardware News
102 Test a technologie Radeonu HD 2900 XT
105 TEST: Myš Raptor-Gaming M3
106 Windows Vista: která vybrat a za kolik?

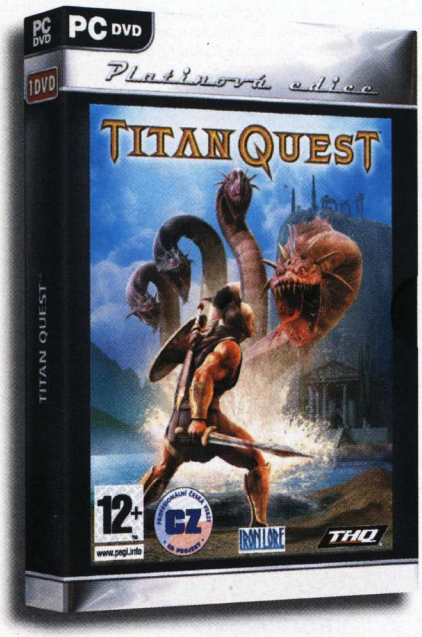
28 [GRAND THEFT AUTO IV]
Dost bylo USA, v Evropě jsou ti nejlepší mafiáni!

76 [FORZA MOTORSPORT 2]
Když závodění získává novou dimenzi

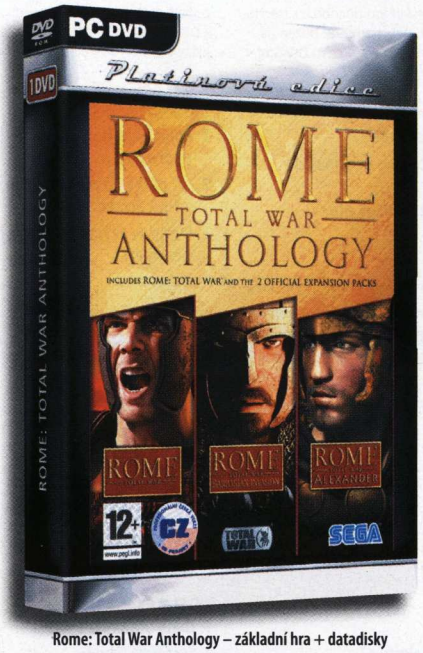
Platinová edice

PEČLIVĚ VYBRANÉ POČÍTAČOVÉ HRY, KTERÉ VSTOUPILY DO SÍNĚ SLÁVY
A VYSLOUŽILY SI UZNÁNÍ FANOUŠKŮ PO CELÉM SVĚTĚ!

NADĚLTE SI JEŠTĚ VÍCE PLATINY!



Titan Quest (CZ titulky)



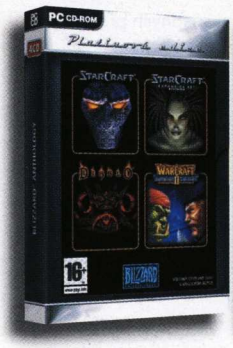
Rome: Total War Anthology – základní hra + datadisky
Barbarian Invasion a Alexander (CZ titulky)

ToCA Race Driver 3 (CZ titulky)

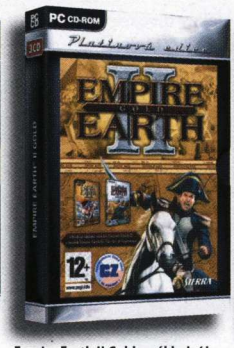
3 NOVINKY V PRODEJI JIŽ OD ČERVNA!

Diablo 2 - základní hra + datadisk
Lord of Destruction (ENG verze)

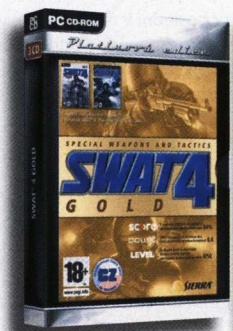
Warcraft III - základní hra + datadisk
The Frozen Throne (CZ dabing)



Blizzard Anthology - Diablo,
StarCraft + datadisk Brood War,
Warcraft II BattleNet Edition (ENG verze)



Empire Earth II Gold - základní hra
+ datadisk The Art of Supremacy
(CZ titulky)



SWAT 4 Gold - základní hra + datadisk
The Stetchkov Syndicate (CZ titulky)

F.E.A.R. - základní hra
(CZ titulky)

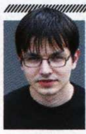
PLATINOVÁ EDICE JE V PRODEJI ZA SKVĚLOU CENU 599,- Kč.
K DOSTÁNÍ VE VŠECH DOBRÝCH OBCHODECH.

DOPORUČENÁ CENA 599 KORUN ČESKÝCH

CDPROJEKT

www.cdprojekt.cz/pe

Měsíc v redakci



HONZA MORKES
ŠÉFREDAKTOR

Nesešlo se to vůbec hezky. První uzávěrka v roli šéfredaktora by byla náročná sama o sobě, jenže ta zmije si navíc vzala na pomoc i přesun sídla firmy, jenž kulminoval v době finalizování časopisu. A abych se u toho moc nenudil, na stejné dny připadly i dvojité státnice. Ale znáte to – co vás nezabije, to vás posílí. Píp...píp...piíííííííííííí íííííííííííííííííííííííííííp

TOP 3

1. **Už asi v životě nevykonám ve třech dnech po sobě víc věcí**
2. **Porazil jsem Karla několikrát ve FIFĚ**
3. **A pak taky v hodně ulítlém NBA (jeho výhry zanedbáváme :-)**

MICHAEL STERN
ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA

Opojení ze složených zkoušek vystřídala krutá realita – regulérní nástup do práce, první uzávěrka (skutečně jsou tak hektické, jak se o nich píše), tréma, jaké nástroje použije a kolik klonů si udělá závodní lékař při vstupní prohlídce... Zkrátka květen znamenal nástup do oné části života, na jejímž konci čeká již jen důchod a s trochou štěstí Diablo 3. Tak, pesimismus je hozen na papír a jde se radostně čelit novým zítřkům!

TOP 3

1. **Ohlášen Starcraft II!**
2. **Windows Vista jsou úchylná! Ale hezká :-)**
3. **Spider-man 3 je divný film**

KAREL KALIŠ
ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA OXM

Co jsem dělal minulý měsíc? Škvařil se, pekl se, smažil se, potil se... prostě všechny ty obvyklé věci spojené s velkým vedrem. V takovém počasí se člověku nechce nic dělat a hrát už vůbec ne. Bohužel práce s příchodem Xbox magazínu bylo nad hlavu. Naštěstí vše dobře dopadlo (doufám), o čemž se budete moci přesvědčit za pár dní sami. Navíc ani s tím hraním nebylo zle a kromě Maria došlo i na jedno odpočinkové herní odpoledne v redakci.

TOP 3

1. **Pobil jsem Honzu v jedné japonské podivnosti...**
2. **... načež on mě následně vyklepl v NBA Street**
3. **Mario se svým fotbálkem opět nezklamal**

KAMIL GRIC
ŠÉFREDAKTOR OXM

Oficiální Xbox 360 magazín klepe na dveře – a na svět přijde pouhé dva dny po tomto Doupěti. A tak byl můj měsíc vyplněn nejen smutnou a tichou rozlučkou s šéfredaktorováním Doupěte, ale především prací na novém časopisu. Pravda, mimo to jsem také cestoval. Ubidays v Paříži mě sice v řadě ohledů zklamalo (já ty hry vážně chci hrát, ne jen sledovat z povzdálí!), ale vše vynahradily další tři soukromě strávené dny.

TOP 3

1. **Paříž soukromě**
2. **Forza 2 je návyková záležitost, dejte ji pryč!**
3. **OXM vypadá skvěle, teď jen stihnout uzávěrku**

MICHAL ACLER
VEDOUCÍ SEKCE DVD

Děje se toho tolik, že to málem ani nestačím sledovat. Minulý měsíc Game Developers Session v Brně, teď jsem kousek od spuštění několika svých osobních projektů. Z her v minulém měsíci snad nestojí za zmínku žádná – sucho venku, sucho na monitoru.

TOP 3

1. **Konečně jsem vytáhl kolo**
2. **GDS 07 je za mnou**
3. **Opět (skoro) všechno stíhám**

LADISLAV NOSÁKOVEC
STÁLÝ SPOLUPRACOVNÍK

Shrek: The Third byla v tomto měsíci jediná hra, kterou jsem hrál a po několika málo hodinách také dohrál. Můj názor na třetí putování zeleného zlobra si můžete přečíst o pár stránek dále, nicméně hra je pro mě výjimečná hlavně v tom, že se jedná o prvotinu mojí tříleté sestry, která u ní vydržela hned několik hodin. Trochu se bojím, co bude hrát za dva roky :-).

TOP 3

1) **Vedrooo**
2) **Dostal jsem pokutu :-(**
3) **Výlet do Karlových Varů**

DAVID SLÁMA
ŠÉFREDAKTOR DOUPĚ.CZ

Blizzard... Blizzard oznámil... Blizzard Entertainment... Bliz... Prostě... BUDE STARCRAFT 2!!! No dobře, ono to není až takové překvapení, ale – přesto je moje radost z této zprávy nezměrná. Upřímně mi dalo hodně práce sledovat nově vycházející hry, když jsem se slinou v koutku úst hltal každou novinku o druhém Starcraftu a na dlouhé hodiny mizel kolegům z ICQ, abych si zahrál první díl.

TOP 3

1. **Bude Starcraft 2**
2. **Starcraft 2 bude**
3. **Fakt :-)**

TOMÁŠ VRÁNA
STÁLÝ SPOLUPRACOVNÍK

Měsíc květen byl jednoznačně ve znamení souboje s piráty a maturitou. Bohužel v době uzávěrky nebyl vítěz ani v jednom případě znám. Ale piráty snad ještě dokážu pokořit.

TOP 3

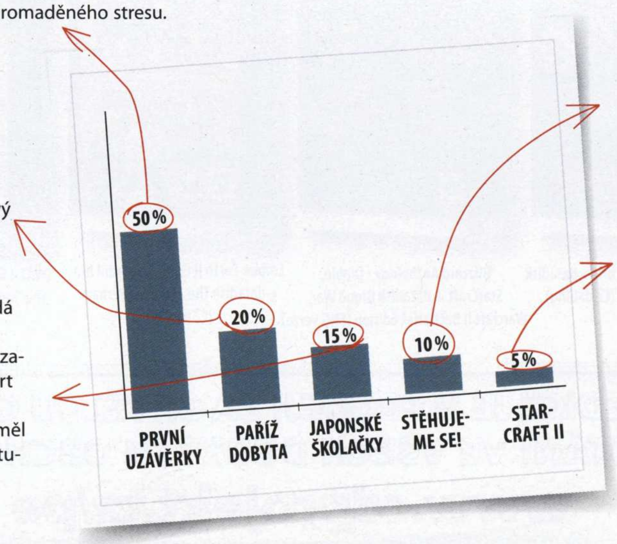
1. **Forza Motorsport 2**
2. **Totální stres a vyčerpání**
3. **Ještě žiju?**

O ČEM SE MLUVÍ V REDAKCI?

1. Změna je sice život a ty poslední v redakci z něj udělaly divokou jízdu plnou nesnadných překážek a lamentování nad počasím a nepořádnými autory. Zabydlujeme se v nových pozicích, Karel s Kamilem vymýšlejí Oficiální Xbox 360 magazín od nuly, takže v redakci zavládla atmosféra kombinující prvky soucitu, pochopení a nahromaděného stresu.

2. Kamil navíc během května na týden zmizel do centra Paříže, aby zjistil, čím nás v následujících měsících oblaží největší evropský vydavatel Ubisoft. I když akce nebyla podle jeho slov zdaleka ideální, Brothers in Arms jsou Brothers in Arms a Paříž rozhodně lepší než dvanáctihodinový let do Los Angeles.

3. Pracovního nasazení je vždycky o něco méně, než potřebujete. Tělo si ale často nedá říct a potřebuje odreagování. Každý hledal útěchu v něčem jiném. Někdo se snažil zmrzačit svou tělesnou schránku v parodii na sport (Honza), Michael zas trávil příjemné večery s rozjížděním Vist na svém počítači a Karel měl japonské školačky... samozřejmě pouze virtuální (alespoň to tvrdil).



4. Začátek června nám rovněž „zpříjemnilo“ stěhování, které samozřejmě vyšlo přesně na dobu uzávěrky Doupěte. Z krkolomně vytvořených místností v centru Brna se stěhujeme do moderních kancelářských králíkáren na okraji. Pokud budeme hodní, dostaneme i karty, abychom mohli jezdit výtahem. Holt není nad vědecký pokrok!

5. Zergové, Terrani nebo snad vznešení Protossové? Starcraft II byl sice teprve ohlášen, ale každý v redakci už začíná přemýšlet, s jakou rasou vstoupí do nemilosrdných multiplayerových bitek v redakci. Hitpointy potečou proudem!

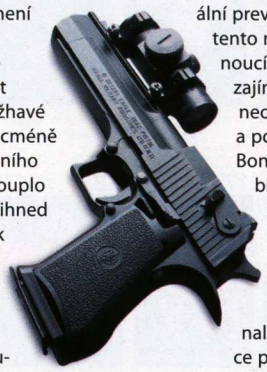
LOADING

Nejžhavější novinky ze světa počítačových i konzolových her

MICHAEL STERN
zástupce šéfredaktora

GRAND THEFT LOADING

Velké značky hýbou světem a není to pouze McDonald, Microsoft nebo Ford, ale slavná jména se již lepí i na počítačové hry. Svět nemusel znát obsáhlé detaily, žhavé informace a drby ze zákulisí, nicméně přesto se pokračování kriminálního šílenství Grand Theft Auto vyhouplo do čela nejočekávanějších her ihned po jeho oznámení. Nyní je však situace jiná, autoři pootevřeli ústa a rozvyprávěli se, proč bude právě čtvrtý díl tím nejpokrokovějším v celé sérii. Jejich příběh shrnuje aktuální preview čísla, ale není jediné, které tento měsíc koketuje se zločinem páchnoucím po střelném prachu. Koncepčně zajímavý Hei$t se pokusí zpracovat neotřelé téma bankovních loupeží, a pokud v hráči dřímá neprobuzený Bonnie a Clyde, neměl by si jeho přiblížení nechat ujít. Nádavkem jsme pro vás připravili souhrn informací z pařížské prezentace Ubidays jednoho z největších evropských vývojářů a vydavatelů. Novinková sekce je tento měsíc zkrátka naládovaná plným zásobníkem vysoce průrazných střel.



BLIZZARD ŽHAVÍ PLASMOVÉ MOTORY!

Je pozoruhodné, jaký kult se dokáže autonomně vytvořit kolem hry, která byla již ve své době kritizována za zpátečnictví a exceluje prakticky „pouze" takřka dokonalou vyvážeností válčících stran. Řeč je o strategii Starcraft a potažmo o jeho pokračování, které dokázalo v řadách diváků při slavnostním ohlášení v korejském Soulu vyvolat posvátné zajíknutí, jen co se na obrazovce objevil kouř z hlavně mariňáckého kulometu. Řečeno s odstupem fenoménem nezasaženého hráče – jsou obrovská očekávání vůbec na místě? Dle uveřejněných ukázek přinese Starcraft II 3D grafiku, nové jednotky a… starý herní systém.

Prakticky jde o tu samou hru jako Command & Conquer 3, jenž se v žádném případě nedá označit za přelomový. Na druhou stranu je nutno přiznat, že zde chybí pořádná strategie z vesmíru, a navíc Blizzard vždy dokázal zabalit své hry do tak atraktivního zasazení, že přesáhlo až do knižní roviny (navíc se spekuluje o filmu na motivy série Warcraft). Nezbývá, než se nechat strhnout vlnou nadšenectví a křepčit kolem vydaných ukázek zergský lidový tanec až do vydání. Už aby to bylo!

NOVINKY

10 EMPIRE EARTH III
PC

11 HAZE
PC | PS3 | XBOX 360

12 FRACTURE
PS3 | XBOX 360

14 STARCRAFT II
PC

16 MEDAL OF HONOR: AIRBORNE
PC | PS2 | PS3 | XBOX 360 | WII

17 MYSIMS
WII | DS

18 CRYOSTASIS
PC

19 NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER
PC

19 AGE OF EMPIRES III: ASIAN DYNASTIES
PC

20 DISCIPLES III: RENAISSANCE
PC

21 FLATOUT ULTIMATE CARNAGE
XBOX 360

22 UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT
PC | XBOX 360

PREVIEW

28 GRAND THEFT AUTO IV
PS3 | XBOX 360

32 BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY
PC | PS3 | XBOX 360

36 HEI$T
PC | PS3 | XBOX 360

38 HEROES OF MIGHT & MAGIC: TRIBES OF THE EAST
PC

39 KING'S BOUNTY: THE LEGEND
PC

[12] FRACTURE

Zbrusu nová akce od LucasArts
| PS3 | Xbox 360 |

[14] STARCRAFT II

Ve vývoji od roku 2003!
| PC |

[28] GRAND THEFT AUTO IV

Posunujeme hranice
| PS3 | Xbox 360 |

[39] KING'S BOUNTY: THE LEGEND

Nultý díl Heroes of Might & Magic ožívá!
| PC |

Doupě za lepší cenu nezískáte!

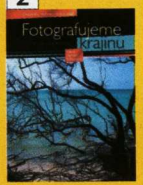
Nyní navíc se skvělým dárkem!

1 1 z 30 knih zdarma pro vás!

K předplatnému nyní můžete získat 1 z 30 knih zcela zdarma. Vybírejte z naší skvělé nabídky:

1

Kreativní digitální fotografie, Běžná cena: 299 Kč

2 

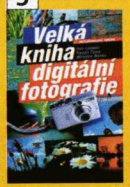
Fotografujeme krajinu, Běžná cena: 299 Kč

3

Počítač v domácnosti, Běžná cena: 297 Kč

4

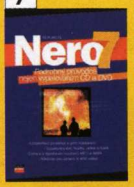
Domácí kino, Běžná cena: 249 Kč

5 

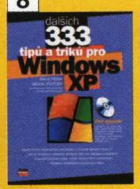
Velká kniha digitální fotografie, Běžná cena:

6

MP3 přehrávače, Běžná cena: 149 Kč

7 

Nero 7 Podrobný průvodce, Běžná cena: 119 Kč

8 

Dalších 333 tipů a triků pro Windows XP, Běžná cena: 199 Kč

9

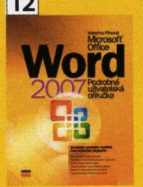
Havárie PC, Běžná cena: 199 Kč

10

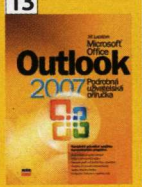
Řešení problémů s PC, Běžná cena: 299 Kč

11

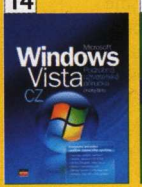
Vypalujeme DVD 2. vydání, Běžná cena: 178 Kč

12 

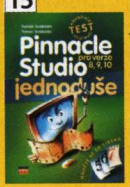
Word 2007 PUP, Běžná cena: 287 Kč

13 

Outlook 2007 PUP, Běžná cena: 297 Kč

14 

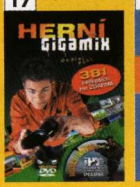
Windows Vista PUP, Běžná cena: 247 Kč

15 

Pinnacle Studio jednoduše, Běžná cena: 169 Kč

16

Chlazení PC, Běžná cena: 199 Kč

17 

Herní gigamix, Běžná cena: 299 Kč

18

Psaní na počítači pro samouky, Běžná cena: 169 Kč

19

Angličtina pro lenochy, Běžná cena: 249 Kč

20

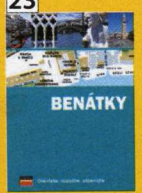
Anglická gramatika, Běžná cena: 299 Kč

21

Bangkok Průvodce s mapou, Běžná cena: 159 Kč

22

Barcelona Průvodce s mapou, Běžná cena: 159 Kč

23 

Benátky Průvodce s mapou, Běžná cena: 159 Kč

24

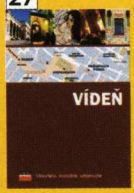
Budapešť Průvodce s mapou, Běžná cena: 159 Kč

25

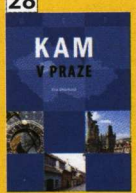
New York Průvodce s mapou, Běžná cena: 159 Kč

26

Řím Průvodce s mapou, Běžná cena: 159 Kč

27 

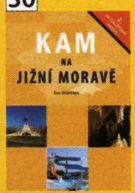
Vídeň Průvodce s mapou, Běžná cena: 159 Kč

28 

Kam v Praze, Běžná cena: 299 Kč

29

Kam v jižních Čechách, Běžná cena: 299 Kč

30 

Kam na jižní Moravě, Běžná cena: 299 Kč

nebo

2 200 Kč dárkový kupon

Nevyberete si z naší nabídky knih? Pak pro vás máme dárkový kupon v hodnotě 200 Kč na nákup knih z nabídky Computer Press. Vybírejte na http://knihy.cpress.cz

Fotografie je pouze ilustrační

nebo

3 Handsfree

Nechcete číst? Vyberte si handsfree, sluchátko pro mobilní telefon.

Fotografie je pouze ilustrační

Předplaťte si Doupě za akční cenu

NEVÁHEJTE
NABÍDKA PLATÍ JEN DO 15. 7. 2007!

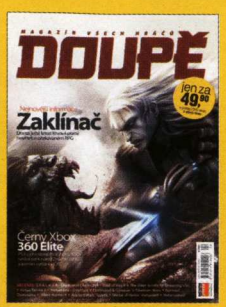
Akční předplatné **Doupě s DVD**

za **779 Kč** (969 Sk) **+ DÁREK**

ušetříte 109 Kč oproti běžné ceně předplatného

Roční předplatné zahrnuje: 11× Doupě, 11× 9GB DVD, vstup do Klubu předplatitelů

Ušetříte 320 Kč!
oproti nákupu na stánku



Výhody, které vám předplatné přináší

S předplatným šetříte své peníze!
Předplatíte-li si Doupě, ušetříte až 320 Kč.

Dostanete DÁREK
Vyberte si knihu, dárkový kupon nebo sluchátko pro mobilní telefon.

Každý měsíc dostanete Doupě až do vaší schránky
Dostanete jej o den dříve, než se objeví v prodeji! Máte tak jistotu, že jej skutečně dostanete a nemusíte na stánek.

Získáte ZDARMA vstup do Klubu předplatitelů, kde na vás čeká spousta výhod
Okamžitý přístup k velkému množství informací a zároveň možnost ušetřit při nákupu.
Více na **http://klub.cpress.cz**.

Nabídka platí pro nové, ale i pro obnovující předplatitele do 15. 7. 2007. Pokud již předplatné máte, můžete si jej v rámci této akce prodloužit na další období a získáte všechny zmiňované výhody.
Dárek: „1 z 30 knih" získá prvních 2 000 předplatitelů, „200 Kč dárkový kupon" získá prvních 1 000 předplatitelů, „sluchátko pro mobilní telefon" získá prvních 800 předplatitelů. Další výhody čekají na všechny. Dárek (knihu, dárkový kupon nebo HF) vám zašleme do 4 týdnů od obdržení platby za předplatné. Vydavatel si vyhrazuje právo nahradit knihu v případě jejího vyčerpání jinou knihou.

Jak si Doupě předplatit?

1) textovou zprávou SMS: na číslo 724 321 000
pro verzi DÁREK KNIHA: ve tvaru DPK!, číslo knihy, jméno, příjmení a adresa
příklad: DPK!, 1, Jan, Cerny, Modra 14, 110 00, Praha

pro verzi DÁREK 200 Kč kupon: ve tvaru DPKUPON!, jméno, příjmení a adresa
příklad: DPKUPON!, Jan, Cerny, Modra 14, 110 00, Praha

pro verzi DÁREK sluchátko: ve tvaru DPHF!, jméno, příjmení, adresa a typ telefonu
příklad: DPHF!, Jan, Cerny, Modra 14, 110 00, Praha, Sony Ericsson W800i

2) e-mailem: pošlete e-mail s kontaktními údaji a vybranou variantou na adresu predplatne@cpress.cz.
3) telefonicky: na čísle 545 113 713

Předplatné pro SR: **predplatne@cpress.sk**, tel.: +421 244 453 702

CPRESS
www.cpress.cz
vydává Computer Press, a. s.

EMPIRE EARTH III

Leckterý fanoušek strategií zaplakal u klasiky válečných strategií Empire Earth II nad minimem inovací, které v porovnání s prvním dílem přinesly. Jednalo se sice o důstojného nástupce, jehož si rázem spousta stratégů zamilovala, ale nějaká ta špetka koření navíc, jež by oživila obligátní řežbu národů v několika různých kampaních rozprostřených do celé historie Země, by přesto přišla vhod. Inu chuděra babka kořenářka, zakopla a rozbila si košík plný přísad. To se jí ale v případě třetího pokračování nestane – tvůrci chystají větší změny, pár zbrusu nových prvků a také vyšperkovanou singleplayerovou část nazvanou World Domination.

V ní se hráč ocitne na trojrozměrné mapě světa rozdělené do šedesáti provincií, na níž se bude pohybovat jako obvykle tahovým způsobem. O jednotlivá území se bude posléze bojovat jako v každé jiné real-time strategii. Nečekejte žádná sterilní území, ale oblasti, které se budou kontinuálně vyvíjet na základě válečných událostí (viz boxík). Dočkají se i příznivci náhodně generovaných map, na ně však přijde řeč pouze ve skirmish módu pro multiplayerová a singleplayerová klání. Oba případy mimo jiné nabídnou řadu položek nastavování pravidel ve hře, obtížnosti protivníků a podnebí, takže půjde vytvořit mapy šité na míru jak nováčkům, tak pokročilým stratégům.

Empire Earth III nicméně nemá být kdovíjakou hardcore záležitostí. Autoři se snažili do herního konceptu zasít více arkádovosti, důsledkem čehož bude hráč těžit pouhé dvě suroviny potřebné pro formování vojsk a stavění budov. Dělníci budou více samostatní a sami od sebe budou rozdělovat svoji pozornost mezi právě probíhající stavby. Hra se tentokrát nezaměřuje na souboj desítek národů, ale zjednodušuje situaci – dočkáme se pouze tří kulturně odlišných celků. Každý má samozřejmě svůj vývojový strom jednotek, budov a jiných vymožeností.

Západní (euroamerická) strana odedávna přisuzuje velkou roli technologiím, zato Dálný východ vsadí spíše na početné, avšak kvalitativně slabší jednotky. Zlatou střední cestou zvolí blízkovýchodní vojska s důrazem na rychlost armády a mobilní stavby. Díky zmenšení počtu stran budou mnohem patrnější rozdíly mezi jednotkami, které navíc budou pojaty o poznání stylověji.

Pozadu nezůstane ani grafické zpracování využívající shader model verze 3.0, přičemž autoři věnovali velkou pozornost hrátkám s fyzikou. Do ní jsou podobně jako v druhém dílu započteny vlivy počasí na vojska, kvůli čemuž mohou i nejotrlejší z nejotrlejších podávat horší výkony v boji. --DM

INFO

[Žánr] Strategie
[Výrobce]
Mad Doc Software
[Vydavatel] Vivendi
[Homepage]
www.empireearth3.com
[Datum vydání]
Konec roku 2007

PLATFORMA: PC

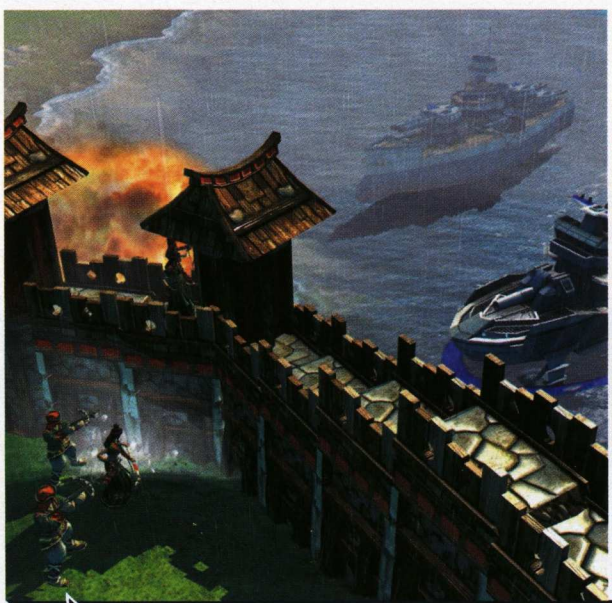
DOUPĚ
Video ze hry najdete na DVD 6/07

WORLD DOMINATION

Svět se mění a Empire Earth III s ním? Ano, v singleplayerové části World Domination zažijete nespočet bitev, které se svými následky projeví na okolním prostředí. Co z toho plyne? Že každá ze šedesáti map si po skončení boje uloží svůj stav, který se při případné další návštěvě území (například při protiútoku nepřítele) opět obnoví. V potaz přitom bude brán i časový posun a další faktory.

TOP3

- Zjednodušení konceptu
- Rozčlenění národů do tří celků
- Ukládání stavu jednotlivých území na mapě



[KOUZELNÁ MLHA]
A dohlednost je rázem na bodu mrazu

[MACHRUJÍ...]
...stihačky mají na zemi... pche

[DROBKY]

NAHÝ MASTER CHIEF?

Společnost Microsoft byla nucena odložit vydání PC verze Halo 2, když na povrch vyplulý problémy s herní nahotou. Ve snaze udržet se na přátelské listině softwarové organizace ESRB tak zmiňovaná společnost neváhala stáhnout všechny již vyexpedované kopie a upravit jejich přebal. Údajně se jedná o chybovou hlášku hry, která na obrazovce vykreslí obnažené mužské pozadí, ovšem Microsoft fotografii nepotvrdil.

Zdroj: Next Generation

HRA NA MOTIVY SIN CITY

Studio Red Mile Entertainment odkoupilo práva ke kultovnímu komiksu Sin City. Ačkoliv doposud nebylo odhaleno nic bližšího, je téměř jisté, že se můžeme těšit na ponurou hru, na jejímž vývoji bude s týmem programátorů a animátorů spolupracovat i tvůrce původních komiksů Frank Miller.

Zdroj: Eurogamer

FOTBALISTOU SNADNO A RYCHLE

Společnosti CyberSports a Monumental Games představily svou vizi sportovního, masivně multiplayerového titulu. Hra se bude jmenovat Football Superstars, a jak již napovídá název, umožní vám stát se fotbalovou celebritou se vším všudy. Majitelé PC se tak mohou těšit na vlastního avatara, s nímž budou nejen vyhrávat zápasy před vyprodanými tribunami a zlepšovat své technické schopnosti na tréninzích, ale se kterým si rovněž vychutnají i fotbalový život mimo trávník.

Zdroj: www.footballsuperstars.com

HAZE

Recept na úspěšnou hru? Přesný zřejmě neexistuje, známy jsou jen některé jinak nezbytné přísady, o jejichž smíchání se právě pokouší Free Radical Design v případě ambiciózní střílečky Haze. Ten se vydává po stopách Far Cry a Halo ve snaze získat si srdce hráče výtečným technickým zpracováním a slibným příběhem úzce spjatým s náplní hry.

Společnost Mantel Corp. vyvine za dvacet čtyři let speciální silně návykovou drogu Nektar, jejíž předností se stane posilování všech smyslů, síly i rychlosti. Určena bude členům vlastní soukromé armády k hájení dobra a bránění nevinných. Jenže při plnění jedné mise kdesi v pralese se přijde na terorismem zavánějící aktivity v pozadí celé korporace. A hráč coby jeden z vojáků této společnosti nosící jmenovku Jake Carpenter začne měnit svůj doposud bezmezně oddaný pohled na celou věc.

V cestě mu bude stát řada problémů, mezi než se začlení i jeho závislost na kýžené látce. Byť byl Nektar označen cedulkou „bez vedlejších účinků", abstinenční příznaky se kupodivu projeví halucinacemi – namísto vojáků spatří slaměné panáky nebo v džungli narazí na neexistující vesnice. V jeho roli proto musíte myslet na pravidelné dávky ve speciálních ampulích, jež vám mimo zlepšení mnoha schopností také průběžně regenerují tělo.

V Haze nenajdete žádné lékárničky, při bloumání okolím objevíte spíše zbraně, banány a další zbraně. Mnohé z nich přitom vychází z konceptu současného arzenálu, pouze lehce vylepšeného, aby se více hodily do fiktivní budoucnosti. Laserové zaměřovače či uranové projektily schopné prorazit neprůstřelnou vestu se stanou jen špičkou ledovce, pozadu nezůstanou ani slibovaná bojová vozidla vybízející k taktickému využití.

TOP 3
- Spjatost příběhu s hrou
- Nektar a jeho hlavní i vedlejší účinky
- AI nepřátel i spoluhráčů

Vzhledem k potenciálu umělé inteligence nepřátel i spolubojovníků totiž dostanete na povel několikačlennou skupinu, se kterou projdete většinu misí rozprostírajících se v externích a interních lokacích. Zadávání rozkazů proběhne formou jednoduchého menu umožňujícího například zadat větší rozestup vojákům nebo je přimět ke krycí palbě. Haze nabídne také kooperativní multiplayer v rámci klasické kampaně, v níž se jen zamění umělá inteligence spoluhráče za duši hráče. Tohle vše je slibováno jak pro PC, tak i Xbox 360 a PS3 s vlastním enginem konkurujícím současným titulům žánru FPS. --DM

INFO

[Žánr] FPS
[Výrobce]
Free Radical Design
[Vydavatel] Ubisoft
[Homepage]
www.hazegame.com
[Datum vydání]
Září 2007

PLATFORMA:
PC, XBOX 360, PS3

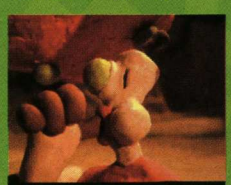
TOP 10

HER S NEJDIVNĚJŠÍ GRAFIKOU

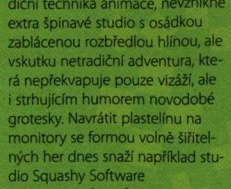
Není tak obtížné vymyslet zajímavý příběh, který se příčí zdravému rozumu. Ovšem stvořit takovou grafiku, aby přitom nevypadala jako kus dětské omalovánky rozžvýkané skartovacím strojem, si již žádá velkou dávku vytříbeného vizuálního vkusu a talentu. Co dokázali herní návrháři za léta praxe vymyslet?

[1] SUPER PAPER MARIO (2007)
Možná nejlepší hra pro konzoli Wii k tomuto dni, jež začíná s 2D grafikou klasického Maria z osmibitů. Nicméně hned jak hráč narazí na logickou překážku, přesměruje jej do plně trojrozměrného prostředí, ve kterém může například přeskákat po kopcích, jež původně tvořily pouhé pozadí apod. To se musí vidět!

[2] OKAMI (2006)
Her s cell shaded grafikou zde již několik bylo (jmenujme například The Legend of Zelda: The Wind Waker na GameCube), ovšem hráč ještě nikdy neměl tu čest prohánět bohyni-vlčici Amateratsu po nádherných ručně kreslených pozadích imitujících staré japonské malby. Nejen na PS2 jde o neopakovatelný zážitek.

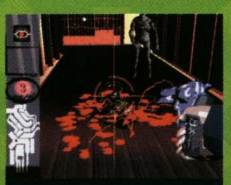


[3] THE NEVERHOOD (1996)
Když se spojí tuny plastelíny a tradiční technika animace, nevznikne extra špinavé studio s osádkou zablácenou rozbředlou hlínou, ale vskutku netradiční adventura, která nepřekvapuje pouze vizáží, ale i strhujícím humorem novodobé grotesky. Navrátit plastelínu na monitory se formou volně šiřitelných her dnes snaží například studio Squashy Software (**www.squashysoftware.com**).



[4] WIB RIBBON (1999)
Králík Vibri má komplex ze své tělesné konstituce – skládá se pouze z několika čar. Proto utíká po nekonečné tkaničce a spolu s hráčem se vyhýbá překážkám, uzlům a zašmodrchancům, které se generují v závislosti na hudbě z původního nebo libovolného vlastního soundtracku. Nepodceňovat tkaničky, mají obrovský herní potenciál!

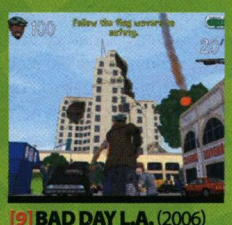
[5] ECSTATICA I, II (1994, 1997)
Jak mohla vypadat 3D akční adventura v roce 1994? Kupodivu dobře, poněvadž veškeré postavy byly tvořeny základními geometrickými tvary (elipsoidy) a v tomto středověkém hororu, v němž hráč zachraňoval prokletou kouzelnici Ecstaticu, působily velice živě. První hra, ve které měl hlavní hrdina skutečné koule!



[6] KILLER 7 (2005)
Harman Smith, na kolečkové křeslo upoutaný schizofrenik se sedmi rozdílnými osobnostmi ve své hlavě, asi v dětství nepomýšlel na kariéru herního hrdiny. Na GameCube a PS2 se nicméně pustil po stopách organizovaného zločinu, a to v psychedelické grafice směřující titul do surreálného nepochopitelna, které odměnilo vizuálně citlivé a odradilo zbytek.

[7] GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED (2005)
Čtvereček s křížkem útočí! Protiútok! Oh ne, kosočtverce! Zničte kouli!!! Proč se honit za nejnovějšími shader modely, když si lze kopu zábavy užít i u zběsilých čar, které nalétávají na hráčovu hvězdnou loď (klidně to ale může být i bakterie, kdo ví?) a snaží se hráče zničit? Ovšem hra se musí dávkovat po kouskách, jinak hrozí vymytí mozku.

[8] VIVA PIÑATA (2006)
Papírová grafika není doménou pouze logické hopsačky Super Paper Mario, ale infiltrovala i neobvyklou strategii na Xboxu 360. Bohužel rodiče kupují infantilně vypadající hru s roztomilými hrošíky a prasokrálíky spíš svým dětem, místo aby si ji zahráli sami. Kvality k tomu přitom jednoznačně má!



[9] BAD DAY L.A. (2006)
Tak jako je Okami důkazem, že cell shaded grafika může hru pozvednout do nebes, Bad Day L.A. potvrzuje, že pokud se to udělá prvoplánově tak, aby netradiční vizáž byla jediným zajímavým prvkem na celém projektu, je to špatně. Sebedivnější grafika nemá co říci, pokud je spojena s fádním konceptem.

[10] FIFA 2007 PO PANÁKU TEQUILY
Neexistuje psychedeličtější zážitek, než když na hráče zleva nabíhá chapadlové monstrum sápající se po bílém fleku, který mu před okamžikem přihrála ta hezká stonožka z třetího patra sedmého levelu, a branka se navíc v jednom kuse hádá s rozhodčím vogonem o žlutou kartu. Nebo to byla zlatá tequila? --MS

A DALŠÍ...
XIII
Darwinia
Tempest

FRACTURE

Podle věštkyň z LucasArts si o růžové budoucnosti můžeme nechat jen zdát. Dokazuje to novinka Fracture, která hráče zavede na začátek 22. století, kdy následkem globálního oteplování roztají ledovce a povodeň rozdělí Spojené státy na dvě části. Východ se spojí s Evropou v Atlantickou alianci, západ vytvoří s Asií tzv. Pacifickou republiku a obě části Ameriky proti sobě začnou bojovat. Důvodem konfliktu přitom nejsou jen geografické změny, ale také rozdílný pohled na směřování lidstva. Zatímco Aliance sází na kybernetiku a přirozený vývoj člověka, Republika investuje finanční prostředky do genetiky (obyvatelům je přeorganizována DNA, následkem čehož se z obyčejných lidí de facto stávají roboti). Hráč se na konflikt podívá v kůži příslušníka armády Atlantické aliance – hlavními protivníky se tak stanou geneticky upravení vojáci obdařeni speciálními schopnostmi.

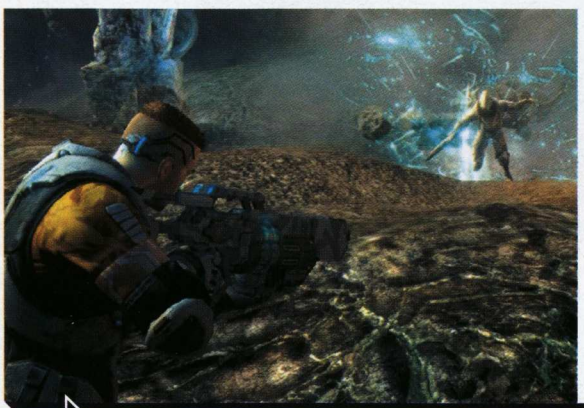
INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce] Day 1 Studios
[Vydavatel] LucasArts
[Homepage] www.lucasarts.com/games/fracture
[Datum vydání] 2008

PLATFORMA: PS3, XBOX 360

Do boje se překvapivě nevydáte s futuristickými zbraněmi s padesáti displeji a kartáčkem na zuby v hlavni. Autoři vsadili na klasický arzenál (samopaly, raketomety, granáty), jejž ovšem značně upravili a vylepšili. Výsledkem přitom není pouze jeho větší síla, ale především více možností, jak se bude hráč moci zachovat při různých situacích na bojišti. V této souvislosti se hovoří zejména o speciálních granátech, díky nimž lze snadno modifikovat okolní krajinu. Na místě dopadu tektonické výbušniny vyroste hora zeminy, subsonická se zase dostane několik metrů do hloubky a vytvoří jámu, a když bude nejhůře, můžete použít vortexových granátů, které vyvolají tornádo. Server Yahoo Games přirovná Fracture ke kuličce hlíny: stejně jako ji lze i hru snadno tvarovat. Terén se neustále mění a vy se mu musíte přizpůsobovat – můžete si „vygranátit" úkryt nebo naopak nechat protivníka spadnout do jámy. Dokonce i s obyčejnou střelbou lze obstát. Autoři slibují, že důraz bude kladen na každou kulku, nemluvě o alternativním módu zbraní. Třeba takový raketomet můžete sekundárně používat jako rypadlo, a když zrovna nebude po ruce granát, jednoduše si jámu vydlabete ručně.

Autoři hodlají využít odlišností obou frakcí v mnoha multiplayerových módech, samozřejmostí je online hra skrze Xbox Live či Playstation Network. Právě v multiplayeru by se měla naplno projevit bezbariérovost prostředí a absolutní svoboda v rozhodování, které se společně zaslouží o delší dobu nutnou ke svedení jednoho souboje. Vítězství rozhodně neodbudete jedním granátem, taktika hraje stěžejní roli, a pokud se pekelně nesoustředíte po celou dobu hraní, raději na úspěch ani nepomýšlejte. Nejasná je zatím situace ohledně umístění kamery. První obrázky zobrazují herní svět neurčitě a samozřejmě bez interfacu. Většina zdrojů uvádí jako žánr čistě střílečku z pohledu třetí osoby, magazín Kotaku však upozorňuje, že bychom se měli na bojiště podívat i z pohledu vlastních očí. K vydání však nedojde dříve než za rok, takže mají tvůrci dostatek času na to, aby jeden ze zvolených módů vyladili k dokonalosti. Jinak je hráči zasypou tektonickými granáty! --MD



[VORTEX GRANÁT]
A nepřátelé létají vzduchem

TOP3
- Americká občanská válka trochu jinak
- Dvě odlišné frakce
- Unikátní možnost tvarovat terén bojiště

[DROBKY]

FIFA 08 MÁ SVOU HVĚZDU

Koncern Electronic Arts představil fotbalovou hvězdu, která ozdobí krabice nového ročníku FIFA. Vězte, že z přebalů se na vás bude tentokrát zubit brazilský hrdina Ronaldinho, přičemž v některých zemích jej doplní lokální fotbalisté. Slavný záložník byl jednou z hlavních tváří i v předchozích dílech hry.

Zdroj: Eurogamer

THE SIMS OZDOBOU STŘÍBRNÉHO PLÁTNA

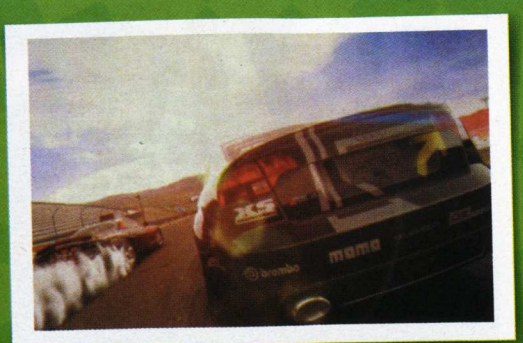
Gigant mezi filmovými společnostmi, 20th Century Fox, vsadil na divokou kartu, neboť od firmy Electronic Arts odkoupil práva na zfilmování populární herní série The Sims. Herecké obsazení, stejně jako režisér případného snímku, zůstává doposud nepředstaveno, avšak už nyní je známo, že pod scénář se podepíše Brian Lynch (Dodge, Big Helium Dog).

Zdroj: Gamespot

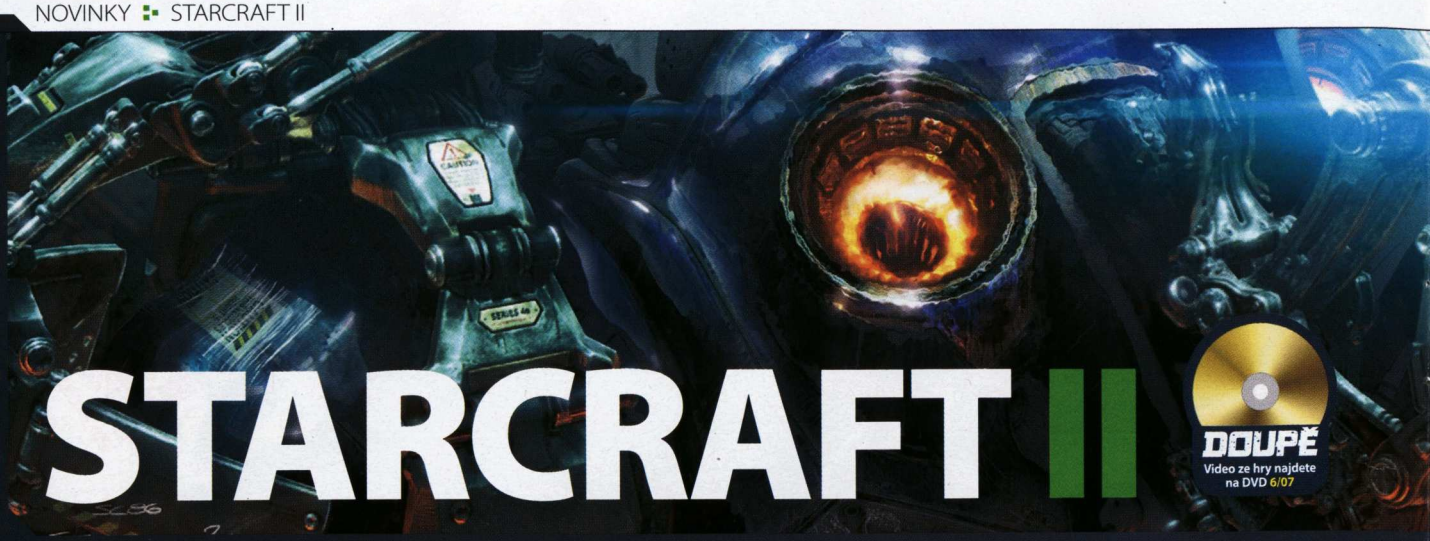
BĚSNÍCÍ NEED FOR SPEED POJEDENÁCTÉ

Ze stránek společnosti Electronic Arts unikla informace o zbrusu novém pokračování legendární závodní série, které ponese přízvisko Pro Street. Polský magazín Play přidal k dobru informace o 28 přítomných automobilkách, čtyřech herních módech (okruhy, Drift, Speed Challenge, Drag Racing) a vysokém důrazu na poškození vozů, za které bude nyní hráč dostávat bonusy. Bližší detaily oznámí EA tento měsíc.

Zdroj: Play



YUKI - VŽDY SPRÁVNÝ SMĚR!
50 Whip 4T
50 Race
... takže je vlastně jedno, jakou si koupíte.
27.990 Kč
a nebo jen za 1.085 Kč měsíčně*
*/36 Splátek při akontaci 10%, RPSN: 42%
50 Rally II.
50 Shotgun
tel.: 267 184 740 | prodej@yuki.cz | www.yuki.cz
YUKI



STARCRAFT II

DOUPĚ
Video ze hry najdete na DVD 6/07

Blizzard něco kutí. Již tato zpráva stačila herní obci, aby se ponořila do stavu absolutního očekávání nového titulu od firmy, která dosud nikdy neudělala špatnou hru. Impresivní je, že k vybudování takového fandovského dusna stačila již informace o chystaném ohlášení produktu na předváděcce firmy v jihokorejském Soulu. Jelikož je to stát zasvěcený progamingu, nepřekvapí ani směr, kterým Starcraft II nastavil letový kurs – pokusí se vystřídat první díl na pozici po léta nejhranější multiplayerové strategie. Proto tvůrci již od roku 2003 čerpají z neomezeného rozpočtu a především vlastního nadšení. „Pracovat na Starcraft 2 chtěla většina společnosti," prozradil její prezident Mike Morhaime.

Orientaci na multiplayer předznamenává slibované oprášení klientské online služby Battle.net a primární důraz na co nejdokonalejší vyvážení tří válčících stran, které se v nezměněné sestavě vrací z minula. Tentokrát již polygonoví terrani, protossové a zergové se budou věnovat mírně zpátečnickému managementu základny a těžbě surovin, které za deset let prošly pouze drobnými změnami. Starcraft II však dělá z archaismu svou přednost. Nechce zkoumat nové cesty, ale vyleštit diamantové srdce původního titulu, který je na vrcholu hratelnosti i po jedenácti letech. Hráč může očekávat obrovské armády, nyní s možností označit libovolné množství jednotek, které se budou valit do víru rychle odsýpajících bitev. Starcraft 2 v současnosti obsahuje plně hratelný multiplayer, přičemž druhá část hry, příběhová kampaň, leží před výrobní linkou až nyní.

Vyprávění naváže na události zachycené původní hrou a výpravnou expan-

INFO

[Žánr] Strategie
[Výrobce] Blizzard
[Vydavatel] Vivendi
[Homepage] www.starcraft2.com
[Datum vydání] Zatím není (nejdříve 2008)

PLATFORMA:
PC, MAC

JAK VZNIKÁ
VESMÍRNÝ VOJÁK?

K charakteristikám firmy Blizzard patří, že do svých her pouze bezhlavě nenakupí množství účelových jednotek, ale každou z nich opředě historií spjatou s herním světem a především při návrhu provede výzkum, jaký přínos vlastně voják do hry vnese. Kromě nově oznámených jednotek se navrátí většina známých z minula s novými schopnostmi. Protosský pěšák Zealot se naučil krátkodobě sprintovat a nyní může snáze dohonit unikajícího protivníka. Jiná základní jednotka, zerglingové, již nejsou pouhou vlnou zaplavující nepřítele, i když svůj sebevražedný arzenál ještě posilují – mohou se zakuklit a zmutovat v ničivou organickou bombu. Pozitivem je, že většinu schopností budou vojáci využívat autonomně, a hráč tak nebude zdržován mačkáním přehršle funkcí.

Návrhu jednotky vždy předchází ručně kreslený koncept od firemních umělců, načež je vytvořen drátěný model, jenž je v případě Starcraft II složen z 1 500 polygonů. Vojáci jsou následně potažení texturami z Photoshopu a normálovým mapováním a díky své komplexnosti se nyní nebudou umět pouze podrbat na věrně ztvárněných slabinách, ale také vyjadřovat emoce pohybem obočí apod.

[DĚCKÁÁÁ]
Obéeed!
Umyly jste si paráty?

zí Brood War. V ní byli terrani vyhlazeni, nicméně historii znovu rozdmýchá prastará rasa Xel'Naga, objeví se dávno zapomenutá lidská frakce vyhnanců a ve sledu lineárních misí navštíví například domovský svět protossů Bel'Shir s jeho džunglí pohlcující prastaré chrámy nebo vesmírnou platformu Braxis Alpha či organickou skládku zergských hord Char. Znalci fenoménu budou u vytržení již z návratu postav formátu Jima Raynora nebo Kerriganové a lze jen doufat, že kampaň navzdory orientaci na multiplayer jejich role zaplete do strhující vánočky stejně jako předchozí díl.

Kromě převedení tématiky do 3D grafiky s rotováním kamery, zoomem a vynikajícími efekty teleportace jednotek nebo jejich nasátí prostorovou anomálií (stroj se nejprve bizarně zdeformuje a pak je vcucnut) se tvůrci zabývají zejména dokonalým vybalancováním všech jednotek. Premisa z minula zůstává – jeden typ jednotky kontruje druhému a zároveň doplňuje jiný, přičemž každá rasa bude mít unikátní arzenál v ničem nepodobný svým soupeřům. Ačkoliv se na obrazovce bude houfovat roj až 300 jednotek najednou, Starcraft II hráče přinutí myslet, stejně jako to již léta dělá první díl. Neexistuje zde spolehlivá formule vítězství, je nutné reagovat na taktiku nepřítele, a například pokud se opevní obléhacími tanky, nasadit vzdušné síly, na které zakopaná monstra nedostřelí.

Galaktická zbrojnice představí spíše lehkou inovaci než radikální revoluci, většina známých jednotek je zpět i se svými speciálními schopnostmi. „Battlecruiser operational!" hlásí staromilsky křižník při žhavení energetického děla Yamato, které jednou ranou zlikviduje většinu odporu. Najdou se ale i novinky, například protosský Fénix, jenž kolem sebe vytvoří ničivé magnetické pole smrtelné pro nepřátele a sám se při tom přizabije.

TOP3
- Ověřený koncept se nemění
- Vyváženost všech jednotek
- Unikátní schopnosti vojáků a strojů

I když hráč vyrobí stovky stejných mariňáků, armáda nikdy nebude připomínat uniformní spartakiádní průvod. Blizzard staví grafickou prezentaci na vysokou úroveň, a tak pro každého vojáka i stroj zpracoval tři animační fáze na každou činnost. Způsob, jakým se z útrob protosského tanku vynoří dělová hlaveň a začne pálit po okolí, se bude u dvou jednotek stojících vedle sebe vždy lišit, stejně jako účinek projektilů z kanónu vylétávajících. Starcraft II sice vizuální kvalitou (stylem však ano!) nepřebíjí strategie typu C&C 3, ale zahrnuje funkce, kterými se ještě nedávno pyšnily 3D akce – fyzikální engine Havok, plnou podporu DirectX 9.0, normálové mapování nebo efekt bloom. Také hráčům bude umožněno zasáhnout do vizáže. Novinkové StarTools umožní přidat do hry vlastní textury a obrázky, zatímco ScummEdit se stane editorem silnějším než jeho minulá verze ve Warcraft III. Vytáhněte kalendář (nebo raději dva :-) a odškrtávejte dny do vydání! --MS

VESMÍR POD PALBOU NOVÝCH JEDNOTEK!

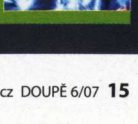
[Immortal] Takřka nesmrtelný tank protossů – kdykoliv schytá těžší palbu, vytvoří kolem sebe neprostupný štít. Vynikající proti terranským obléhacím tankům, kteří si svým masivním bombardováním ani neškrtnou

[Colossus] Každé sci-fi musí mít své kráčející monstrum. Toto ale má k dlouhým nohám oprávněný důvod – dokáže překonávat útesy, rokliny a jiné terénní nerovnosti

[Warp Ray] Vesmírná kráska s mocným modrým laserem, jehož účinek roste exponenciálně s dobou, po kterou na protivníka pálí. Poprvé ve strategiích bude nutné před palbou kličkovat!

[Stalker] Má čtyři nohy, ale nechodí… teleportuje se! Sice pouze na krátkou vzdálenost, ale zato je možné schopnost používat k taktice „udeř a zmiz" neomezeně, závisí pouze na krátkém „cooldownu"

[Mateřská loď] Vrchol technologického stromu protossů, který díky tomu, že na bitevním poli může být pouze jedna mateřská loď, vsází spíše na speciální útoky. Planet Cracker vymaže vše na povrchu pod obrovským korábem, zatímco Time Bomb zmrazí celé okolí a absorbuje nepřátelské projektily. Ultimátním útokem je Black Hole – černá díra, proti které není obrany, stejně jako proti terranské atomovce



[Reapers] Slabá obdoba mariňáků se dvěma pistolemi má jednu přednost – po vzoru vojáků z Warhammer 40.000: Dawn of War nesou na zádech jetpack, s jehož pomocí mohou překonávat výškové úrovně, což je řadí k ideálním průzkumníkům

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

O tom, že se společnost Electronic Arts chce stůj co stůj vyhrabat ze zákopů provařenosti série Medal of Honor, informovalo čtenáře již velké preview v prosincovém čísle Doupěte. Airborne vsází především na originální myšlenku proměnlivosti startovní lokace. Hráč v každé misi nezačíná na předem daném místě, ale je coby parašutista Boyd Travers shozen z letadla nad nepřátelským územím. Závisí pouze na hráči a jeho prstovém tanci po směrových klávesách, kam dopadne a jaký postup úrovní bude kvůli splnění úkolů nucen zvolit. Doposud šlo pouze o papírové sliby nepodložené akcí, nicméně nedávná předváděčka jedné z prvních úrovní ukázala, jak moc dokáže volba úvodní pozice ozvláštnit sérii, jež se kdysi provdala za lineárnost.

Operace Husky hráče zavede do městečka, respektive nad městečko poseté dobovými stavbami nejrůznější velikosti, mezi kterými se vinou křivolaké uličky ústící až k velké protiletecké baterii. „Zde máš padák a cíl mise – znič baterii!" zní ostrý rozkaz velitele, jenž Traverse kope do zadnice a prohazuje dvířky letadla. Neměnný bude skutečně jen cíl, vše mezi ním a začátkem je v režii hráče. Může ovlivnit seskok padákem a skončit v bezpečí dvorku zakouřeného zelenou dýmovnicí, kterou zde odhodili spojenci. To bude jednodušší cesta a vynutí si dlouhometrážní střelbu skrze ulice prolezlé nepřáteli a jejich stanovišti, mezi nimiž se protivníci pod taktovkou nové umělé inteligence plynule přeskupují.

TOP3

- Počátek misí na křídlech padáku
- Hráč může přistát skutečně kdekoliv
- Úrovně budou jedním velkým otevřeným hřištěm

INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce] Electronic Arts
[Vydavatel] Electronic Arts
[Homepage] www.moh.ea.com
[Datum vydání] 27. října 2007

PLATFORMA: PC, PS2, PS3, XBOX, XBOX 360

[ROZHODOVÁNÍ]
Přistát na střeše a pokusit se připlížit k cíli potichu?

Ostřílený hráč se ale nenechá vést za ruku a může experimentovat. Co takhle přistát na střeše radnice? Je odtud skvělý výhled přímo na proletadlový kanón! Ale ouha, radnice je hlavním stanem nacistů a stačí jen vykouknout za okap střechy a již se spouští poplach, vojáci se mobilizují z okolních staveb a začíná peklo. V případě podobných experimentů bude hrát hlavni roli bystrý úsudek a využívání drobných nuancí prostředí. Například na střechách lze vždy nalézt cestu, která hráče dovede do bezpečnější lokace, umožní mu výhled na situaci apod. Využití dozná i spojenecká podpora, a to nejen v kooperativní podobě, kdy se k hráči připojí až tři další živí kamarádi a postarají se o diverzi protivníka z několika stran města. Na pomoc přispěchají i spolubojovníci řízení počítačem, kteří se však na scénu spustí také padákem, a tak budou rozmístění po celém okolí. S výběrem místa doskoku souvisí také volba zbraní. Kdo vypiluje plachtění na křídlech padáku k dokonalosti, může se zachytit i na kostelní věži. Mít v takové situaci odstřelovací pušku sice zní zákeřně a situaci odstřelením veškerého odporu v dohledu zjednoduší možná až příliš, ovšem v tom je přednost Medal of Honor: Airborne. Stane se takovým, jaký ho hráč bude chtít. Jen aby zde nebyly zbytečné mezery v hratelnosti!

--MS

[PROGAMING]

U DEFIANCE SE HEJBOU ŠKATULATA

Není to tak dlouho, co se uvnitř týmu Defiance, který hraje Call of Duty 2, objevily menší rozpory. Jejich výsledkem byl odchod dvou nadějných hráčů s nicky kafe a kali. Od doby jejich opuštění se tým marně snažil najít někoho, kdo by je dokázal nahradit a lopotil se s jednou prohrou za druhou. Nakonec se však stalo něco, co nikdo nečekal – manažer Defiance vinzzo se rozhodl přijmout kompletně novou sekci, která dříve fungovala pod hlavičkou xtReam-power. Nová sestava defiance.cod2 je následující: rullax, Jey, park89, beaster a akSe.

MOUSESPORTS MAJÍ NOVÉ TVÁŘE

Zajímavou možnost, jak se dostat do jednoho ze současných TOP klanů hrajících Warcraft III, připravil pro všechny čínské hráče německý multiklan mousesports. Ten se hodlá na asijské scéně trochu více prosadit, proto uspořádal turnaj pouze pro čínské progamery, v němž bylo výhrou členství právě v mousesports. Zájem o natolik prestižní věc byl sice enormní, nicméně počet míst byl předem limitován. Nakonec se novými posilami Mousesports stali hráči Yu „Yumiko" Jiankai, Guo „Laowu" Haifeng, Du „Y" Yuanyuan, Hu „Sed" Xiang a Huang „Ellis" Wenhua.

NOVÉ POSILY V NÁROĎÁKU

Před časem proběhl další z turnajů o místa v národním B týmu pro hru Starcraft. Zájem z řad hráčů o místo v naší reprezentaci byl obrovský, ale nakonec se po litých bojích usmálo štěstí na hráče s nickem Kulik[fmejdi], který se i minule probojoval mezi nejlepší, ale své místo v týmu odmítl. Tentokrát se tak ale nestalo a nabídku přijal. Na druhém a třetím místě skončili klanoví kolegové NeS)Thebis a NeS)EMPeror, kteří dostali možnost vyzvat zbylé dva stávající členy národního týmu, a v případě, že je porazí, stanou se posilami i oni.

MYSIMS

DOUPĚ
Video ze hry najdete na DVD 6/07

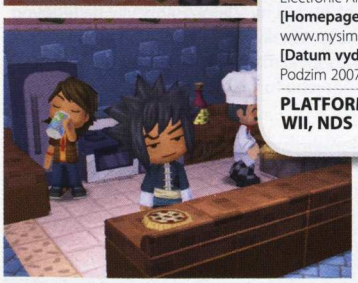
Vytvoř postavu, zasaď strom, najdi práci a vybuduj si mezi sousedy co nejvíc kamarádů. Klasický itinerář úkolů z The Sims podstatně přetvoří nový přírůstek do série – MySims hráče postaví do role starosty, který bude mít pod palcem celé město. Zároveň však zůstane zachováno tradiční schéma založené na vytváření postavy a jejím následném provázení herním světem, tedy směsice, kterou sliboval již zrušený projekt SimsVille. Možnosti ovlivňující vzhled postavy při tvoření alter ega sice končí u tělesných proporcí a oblečení, ale díky širokému výběru jednotlivých komponent se zabavíte na dostatečně dlouhou dobu a navíc s postupem ve hře se možnosti přizpůsobování postav začnou rozšiřovat. Zajímavě zní rovněž možnost vytvářet vlastní oblečení a doplňky – můžete se stát návrhářem a svou postavu šatit vlastnoručně.

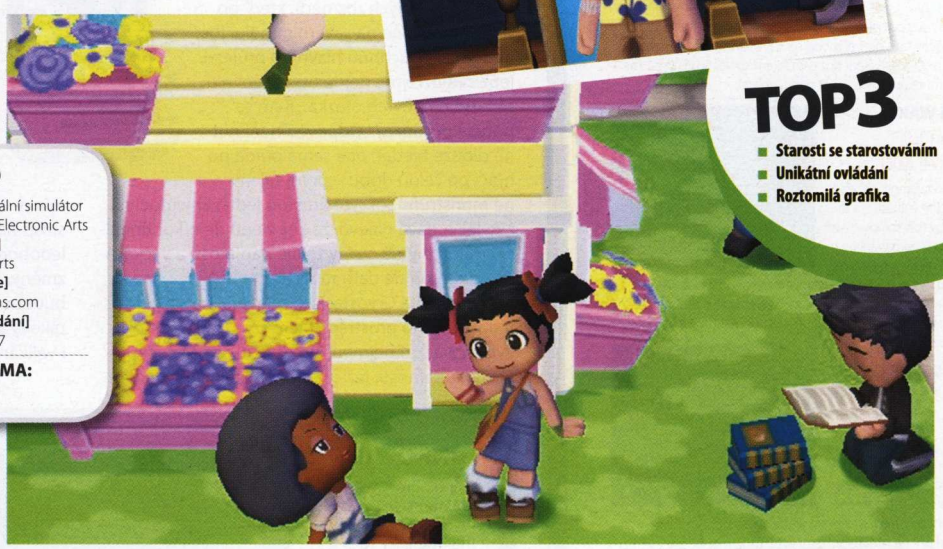
Dějištěm MySims nebude pouze bezprostřední okolí vašeho domu, ale celé město. Samozřejmě nečekejte miliónovou metropoli – půjde o městečko, kde se počet obyvatel pohybuje v desítkách, maximálně stovkách, jinak by unikla hlavní myšlenka Sims, budování mezilidských vztahů. Ta bude hrát stěžejní roli i tentokrát, nebudou chybět vášnivé hádky, neškodné přátelské rozepře i dojemná setkání, přičemž na samý závěr se možná dostaví i láska.

Nově budete zasahovat do životů svých spoluobčanů, na vás totiž budou stát všechna zásadní rozhodnutí. Máte právo se vyjádřit k tomu, co bude ve městě postaveno hned, co až později a co se do vašeho městečka nehodí vůbec. Všechny kroky samozřejmě musíte vykonávat k blahu všech občanů. Snadno poznáte, když se vám nebude dařit – obyvatelé městečka se nezdráhají vaše rozhodnutí náležitě kritizovat. Nezanedbatelný je také dopad na ekonomiku města: vaše rozhodnutí mohou vést i ke snížení životní úrovně, což povede k vražednému výrazu občanů, nebo naopak mohou být obyvatelé spokojení a bohatí, což se pozitivně promítne do jejich vztahů.

MySims se připravují exkluzivně pro moderní konzole od Nintenda. To se promítne jak do unikátního ovládání (např. při tvorbě postavy budete tažením stylusu na NDS určovat velikost rtů či očí), tak do grafického zpracování. Výpočetní síla Wii ani NDS podle společnosti Electronic Arts z hlediska grafiky neumožňuje klasické pojetí hry, na něž jsme byli dosud zvyklí, takže jsou jednotlivé postavy pro ozvláštnění provedeny v karikaturním stylu s vtipně upravenými tělesnými proporcemi. Stejně bizarně je zpracován i herní svět, a tak celá hra působí dojmem, jako by byla od Mattela. Hratelnosti Simáků nicméně přesto věříme.

--MD





INFO

[Žánr] Sociální simulátor
[Výrobce] Electronic Arts
[Vydavatel] Electronic Arts
[Homepage] www.mysims.com
[Datum vydání] Podzim 2007

PLATFORMA: WII, NDS

TOP3

- Starosti se starostováním
- Unikátní ovládání
- Roztomilá grafika

JAK DOPADL MEZIHERNOVÝ TURNAJ VE W3?

Před několika dny proběhl další z řady mezihernových turnajů, tentokrát ve Warcraftu III. Jeho celý název byl WCG2007.Warcraft III: Frozen Throne 1v1, a jak již název napovídá, soutěžilo se o postup na světovou herní olympiádu World Cyber Games. Do turnaje se zapojilo 42 progamerů z celé České republiky. Průběh byl ukázkou spanilé jízdy nejlepšího českého hráče Giacoma, který se bez sebevětšího zaváhání prokl-kal až do finále (cena 2 000 Kč a 20 volných hodin v herně). Na druhém místě skončil US-h34D_hUnT3R (1 500 Kč a 20 volných hodin v herně) a hned v jeho závěsu SGC.Kra-Gesh (500 Kč a 20 hodin volných hodin v herně).

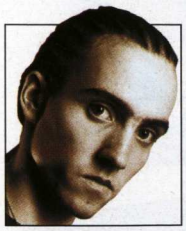
ČESKÝ ZÁSTUPCE NA THE-EXPERIENCE

Ačkoliv mnoho našich hráčů dánský turnaj The-eXperience nezná, jde o jednu z nejlepších evropských akcí, na které mohou změřit své síly hráči her Call of Duty 2, Counter-Strike: Source nebo třeba FIFA 2007. Dostat pozvání na sešlost tohoto typu je otázka velké prestiže a ne každému se to povede. O to více potěší zjištění, že mezi hosty pro tento rok je i náš domácí zástupce – hráč kooza z Czklanu, který se specializuje na hru FIFA 2007. Pokud by chtěl na akci zvítězit, bude muset být lepší než 31 soupeřů z různých evropských zemí. Jestliže je všechny zdolá, bude si moct sáhnout na peněžitou výhru v podobě krásných 1 500 eur.

LANCRAFT SUMMER 2K7 ZNÁ TERMÍN

Jak možná víte, v minulosti velmi oblíbená akce, která fungovala pod názvem Rýmařov Spring či Summer, se před nedávnem dočkala přejmenování. Celá sešlost, na níž si dávají dostavení ti nejlepší hráči Warcraftu a Starcraftu z ČR, se nyní jmenuje LanCraft a ta aktuální má podtitul Summer 2k7. Datum jejího pořádání je stanoveno na druhý zářijový víkend, konkrétně 7. až 9. září 2007. Více informací o akci najdete na lancraft.progamers.cz.

NA CO SE TĚŠÍ...



„Jedna dvě, Starcraft si jde pro tebe!"

DAVID SLÁMA

STARCRAFT 2
[PC] [1. čtvrtletí 2008]

Ohlášení kterékoli hry od Blizzardu je svým způsobem svátkem – přijdou vysoká očekávání, která bývají s vydáním hry zpravidla naplněna. Teď se těším na rychlou, akční real-time strategii, nutnost perfektně zvládnout těžbu surovin, použít správné typy jednotek a konečně i na velkolepou singleplayerovou kampaň za každou ze tří zcela rozdílných frakcí okořeněnou fantastickými videi, jaká umí jen Blizzard.

SPORE
[PC] [1. čtvrtletí 2008]

Will Wright už jednou s osobitou koncepcí uspěl (The Sims není třeba připomínat) a já jen doufám, že se mu to podaří i tentokrát, že si neukousl příliš velké sousto. Přeci jen zábavně herně zpracovat vývoj živočišného druhu od buněčné fáze přes přechod na souš, sdružování do kmenů, stavění měst a vytváření složitých forem společnosti, až po mezi-planetární cestování je výzva hodná mistra.

ALAN WAKE
[PC, Xbox 360]
[1. čtvrtletí 2008]

Mám rád tajemné, příběhové hry plné volnosti – a to přesně by měl splňovat Alan Wake. Podivné pátrání po nočních můrách, interakce se zapamatovatelnými postavami a v neposlední řadě náročný boj se stvořeními temnoty v atmosféře zkracujících se dnů. To jsou jasné důvody, proč být několik nocí Alan Wake. A. Wake. Awake…

ASSASSIN'S CREED
[PC, PS3, Xbox 360]
[4. čtvrtletí 2007]

Rok 1191, třetí křížová výprava, Svatá země trhaná válkou na cucky. To je samo o sobě dostatečně atraktivní prostředí pro práci vraha, zapomenout ovšem nesmím ani na otevřený herní svět, možnost dostát svému povolání, kdykoli, kdekoli a jakkoli se mi jen bude chtít, přičemž civilisté budou reagovat na mé chování a mohou mi pomoci i ublížit. Navíc podle některých fám skrývá Assassin's Creed ještě něco navíc…

SADNESS
[Wii] [Prosinec 2007]

Upřímně, Sadness je první hrou na Wii, která mě opravdu zaujala. Vyvíjí ji polské studio Nibiris a bohužel zatím není mnoho uveřejněných informací. Podle všeho půjde o emotivní horor zaměřený na atmosféru a ztvárněný ve stylu filmu noir odehrávající se ve slovanské zemi před první světovou válkou. Hlavní hrdinkou bude Maria a její narkoleptický syn, kterého se žena snaží ochránit, ovšem všechno se začne komplikovat, když se probudí temnota, jež je podle autorů v každém z nás.

[ZAMRZLÍK] Kdyby ho někdo polil vodkou, byl by z něj dobrý drink

CRYOSTASIS

Aby některé hry udržely hráčovu pozornost, musí na něj chrlit stovky nepřátel. Jiné jej zavřou do liduprázdných úrovní a nechají jeho nervy krvácet neustálým psychickým náporem. K takovým titulům těžícím z ponorkového syndromu se po bok legend typu System Shock hodlá postavit ukrajinská trýznivá akce Cryostasis od autorů nedávné střílečky Vivisector: Beast Within. Zatímco ta se díky protahovanému vývoji stala tuctovým produktem, tvůrci si na ní odzkoušeli základy tvorby moderních enginů a her obecně, aby nyní zmobilizovali své síly a vytáhli do boje v pořádném příběhovém survival hororu.

Cryostasis pošle hráče v roli meteorologa Alexandra Nestorova na dovolenou do útrob ztroskotaného ledoborce obrovských rozměrů, který po desetiletí mrzne na severním pólu. Ihned po zabouchnutí hlavního průlezu, jenž samozřejmě nejde otevřít zevnitř, se dere na povrch otázka: „Kam se poděla posádka?" Odpověď není nutné dlouze hledat, ona sama půjde po hráči po celou dobu – první tajemné monstrum pokryté krustou ledu záhy útočí na zátylek a dává najevo, že zde nepůjde o kontinuální střelbu, nýbrž o stav trvalé napjatosti a vyčkávání, odkud přijde další rána.

Atraktivita Cryostasis je založena na přitažlivosti uzavřeného prostředí, které se autoři rozhodli vybudovat do nejmenšího detailu a využít jej pro účely hratelnosti, jež se bude točit zejména kolem jednoho prvku, zimy. Jelikož se hráč nachází uprostřed polární pustiny, jeho tělesná teplota neustále klesá, podobně jako v titulech The Thing nebo novější Lost Planet. Alexandr je nucen neustále hledat zdroje tepla, ať již ohýnky, které sám rozdělá, nebo světla, jež bude muset místy rozsvítit či opravit. Záhadní nepřátelé při akci rovněž nezahřejí teplým slovem ba ani pařátem – jejich cílem je snížit hráčovu teplotu na co nejnižší úroveň, a tak jej zkonvertovat na vlastní stranu. Stupeň zamrznutí postavy nebude reprezentován pouhým číslem v rohu obrazovky, ale kromě chvění také ledovou vrstvou vytvářející se na zbraních a oblečení. Hráč má být skutečně TAM!

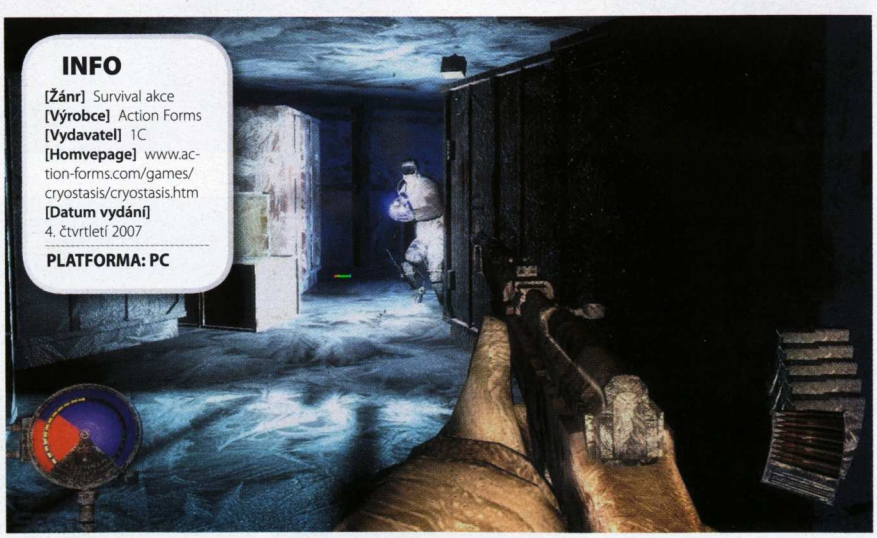
TOP3
- Tísnivá atmosféra ledoborce
- Hrátky s vodou a jejím zamrzáním
- Cestování v čase

Firemní engine si pohrává s ledem na více frontách. Zbraně a vybavení budou v blízkosti tepelných zdrojů rozmrzat, což je důsledek realistického chování virtuálních molekul vody. Ta reaguje na veškeré změny teploty – je libo uvolnit cestu blokovanou ledovcem? Zvyšte nějakým způsobem teplotu v místnosti! Obdobné puzzly budou využívat také Alexandrovu nadpřirozenou schopnost extrahovat krátkodobé vzpomínky všech mrtvých organismů na palubě. Cryostasis nás v krátkých pasážích pošle do doby, kdy ledoborec hýřil životem, a dovolí provést nepatrné změny, jež budou mít dalekosáhlý vliv na ledovou budoucnost. Ačkoliv je hra vyvíjena komorněji než takový Bioshock, má přesto ambice konkurovat i velikánům jeho formátu.

--MS

INFO
[Žánr] Survival akce
[Výrobce] Action Forms
[Vydavatel] 1C
[Homvepage] www.action-forms.com/games/cryostasis/cryostasis.htm
[Datum vydání] 4. čtvrtletí 2007

PLATFORMA: PC



NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER

Expanze mají většinou za úkol vyždímat z popularity úspěšné hry pár drobných navíc. Mask of the Betrayer má představovat čestnou výjimku již díky svému zrození. Začali na něm totiž pracovat zaměstnanci firmy Obsidian s láskou ve volném čase ještě před vydáním původní hry. Později v minulém roce dal projektu zelenou výkonný ředitel Feargus Urquhart a od té doby je líčen temný příběh doplňující původní linii Neverwinter Nights 2. Hráč se probouzí v podzemní sluji s dírou v hrudníku, odkud mu byl vytržen úlomek Githova meče. Kdo se jej zmocnil a proč se palčivá rána nehojí, bude vyprávět 15 až 20 hodin úkolů a akce režírovaných Georgem Zietem, autorem zápletky původní hry.

TOP3
- 20 hodin originálního příběhu
- Zvednutá hranice zkušeností
- Nová povolání a dovednosti

Datadisk se zaměří na postavy vysoké úrovně a zároveň nebude vyžadovat znalost původního příběhu. Vytrénované postavy z minula půjdou plynule převést i sem, zatímco nováčci a zapomnětlivci s neuloženými pozicemi si vygenerují nové hrdiny na 20. úrovni. Zkušenostní strop bude povýšen na 30. level, což znamená moře času stráveného řešením úkolů a zabíjením mnoha nově navržených monster. Nebo zkoumáním předností přidaných povolání, kterých bude hned několik, přičemž i ta stávající dostanou do vínku několik nových dovedností jako například mnišské vzplanutí, jež ubírá životy všem okolostojícím.

Mask of the Betrayer zasáhne také do kódu, kdy hru optimalizuje pro vyšší výkon a nové grafické efekty (osvětlení oblohou, kouzla), a vylepší také chování spolubojovníků. Ti nyní budou citlivěji reagovat na to, jak s nimi hráč zachází. Nadává jim? Pak se nenechají ovládat v boji. Přetěžuje je nákladem? Vyklopí mu pytel haraburdí k nohám nebo se jednoduše seberou a odkráčí i s ním. Autoři potvrdili, že většina obsahu expanze se bude odehrávat pod širým nebem, snad kromě imaskarijského potopeného města ovládaného věštkyněmi. Objeví hráč, kdo se skrývá za maskou zrádce? --MS

INFO
[Žánr] Expanze klasického RPG
[Výrobce] Obsidian
[Vydavatel] Atari
[Homepage] www.atari.com/nwn2
[Datum vydání] 3. čtvrtletí 2007
PLATFORMA: PC

AGE OF EMPIRES III: ASIAN DYNASTIES

Proč se těšit na druhou expanzi, když ta první s přízviskem Warchiefs představovala pouze průměrné rozšíření původní Age of Empires III? Protože vývojářské otěže přešly z rukou studia Ensemble, jež nyní tráví veškerý čas vývojem Halo Wars, do tlap Big Huge Games, autorů Rise of Nations! „Cílem projektu není udělat z AoE RoN," řekl pro server Gamespot ředitel Big Huge Games Brian Reynolds. Na druhou stranu se zde setkáme s řadou spojujících prvků. Přibude například patnáct nových divů světa, které budou nově fungovat na podobném principu jako v RoN. Autoři také vyslyší volání hráčů po více klávesových zkratkách a funkcích. Bude jich třeba, neboť nejvyšší obtížnost má představovat skutečnou výzvu i pro ostřílené harcovníky série AoE.

TOP3
- Změny od tvůrců Rise of Nations
- Větší role diplomacie a konzuláty
- Tři nové národy i s kampaněmi

Asian Dynasties rozšiřují působnost námořních objevitelů z minula směrem na východ od starého kontinentu. Hráč se setká se třemi národy lišícími se technologií i vojskem, přičemž každý z nich do věna dostal jednu hutnou příběhovou kampaň o pěti misích. Big Huge chtějí do ověřeného konceptu „vybuduj a znič" přinést několik zásadních inovací, jako například posílenou diplomacii nebo možnost vybudovat na svém území konzulát a v jeho rámci si zvolit, se kterou evropskou zemí bude hráč udržovat kontakty. Přihlédneme-li k pomalu trouchnivějícímu konceptu neměnné série Age of Empires, může střídání týmů přehnat přes Indický oceán vítané tsunami asijských změn. --MS

INFO
[Žánr] Expanze real-time strategie
[Výrobce] Big Huge Games
[Vydavatel] Microsoft
[Homepage] www.ageofempires3.com
[Datum vydání] Podzim 2007
PLATFORMA: PC

HALO WARS
NADĚJE PRO KONZOLOVÉ STRATEGIE

Studio Ensemble alespoň dočasně opustilo svou sérii Age of Empires, protože se stalo vlajkovým vývojářem Microsoftu připravujícím vůbec první odbočku od akcí ze světa Halo. Nová strategie je vyvíjená exkluzivně pro Xbox 360, takže na PC se jí dočkáme nejdříve za několik let, a přenese hráče do časového momentu, kdy se lidstvo ve vesmíru poprvé setkalo s Covenanty, hlavními protivníky série. Halo Wars bude používat motion capturing pro všechny herní jednotky a několik dalších novodobých technologií. Bude Starcraft 2 lepší?

DISCIPLES III: RENAISSANCE

Mezinárodním synonymem pro fantasy tahové strategie je sousloví Heroes of Might & Magic, nicméně po jeho boku již od roku 1999 vyrůstá postranní větev, která svého skvostného, leč sebe sama vykrádajícího předchůdce v mnohém překonává. Disciples se odehrávají v magické říši Navendaaru, která potemněla neutichajícími střety znepřátelených stran – lidského Impéria, Legií zatracení a elfské Aliance. První dva díly se vyrovnaly HoM&M především díky neuvěřitelně detailní grafice, minimalistické boje pak s možností přemísťovat jednotky pouze z frontové linie do týlu zajistily pořádnou dávku taktiky a mocní hrdinové zase pocit fantastické oddanosti při výpravě za vítězstvím. Disciples III hodlají vše uvedené nejen povýšit na novou úroveň, ale šplhají rovněž k metě nejlepší pohádkové tahovky současnosti.

Základem herního hájemství bude plocha Navendaaru s majestátními hlavními městy, která bude hráč vylepšovat a z jejichž bran na svém oři vykluše jeden ze čtyř typů hrdinů. Je zde mág metající v roli mobilní elektrárny blesky, hrdinný rytíř s mečem, lukem vyzbrojený hraničář a zloděj s otrávenými dýkami. Každá z hlavních postav bude průběžně povyšovat svou úroveň, přičemž na té první může pod svá křídla vzít čtyři další jednotky, zatímco na konci až osm. Nejenže se hrdinové přímo účastní bitvy (když na izometrické mapě narazíme na protivníka, sesílají mocné útoky a posilují morálku mužstva), ale nově se bude kouzlit i mimo ně. Většinou půjde o podpůrnou magii ochraňující proti elementům – vycítit moment, kdy se za kopcem skrývá ohnivý mág Legie zatracení a je třeba zakouzlit ochranu proti plamenům, bude základem úspěchu nejen v kampani, ale i multiplayeru.

Dohled postav je dalším taktickým prvkem. Jelikož je nyní vše vymodelováno v líbivém 3D kabátku, protivník se bude moci schovat v lese, za hradem nebo uprostřed průsmyku. Závisí pouze na hráči, zda využije přednosti hrdinů a bude hlídkovat okolí svým hraničářem, jenž dohlédne nejdál, nebo navěsí na nepřátelskou armádu špeha a bude ji sledovat až do její tvrze.

Hrady se tradičně stanou místem k utrácení nabytých surovin za nové stavby a jednotky. Zlato, dřevo, kámen a mana (pro každou frakci jiná) získané na mapě ovšem nepůjdou vyměnit pouze za vylepšování jednotek po lineární větvi. Disciples III například nutí k rozhodnutí, zda rytíře postupně povýšit na paladiny nebo svaté mstitele. Nelze se rozhodnout? Ani pak není nic ztraceno, jednoduše bude hráč vyrábět obojí, ale pak musí kromě vysokých nákladů počítat s tím, že se jednotky nebudou v rámci armády snášet.

Vojáci se mohou v bojích konečně pohybovat volněji po šachovnicovém poli, ovšem přesto se nemá vytratit rychlý spád charakteristický pro minulé díly. Konečně však bude mít smysl pečlivý výběr bojiště! Zamrzlá půda v horách například přináší bonusy ledovým mágům, zatímco lávové pole plynule ubírá životy všem jednotkám. V úzkých nadejde čas pro použití nalezených artefaktů – některé se budou prodávat kvůli výdělku pouze ve městech, ty nejmocnější však dokáží vzkřísit i padlého hrdinu. Jen jich nenosit v batohu moc, je totiž váhově omezený a s padesáti kily magického šrotu na zádech se utíká o poznání pomaleji. Navzdory tichému vývoji plánují moskevští autoři vytáhnout do boje v plné polní. V plánu jsou dvě expanze, jež přinesou další frakce známé z minula (nemrtvou hordu a horské klany trpaslíků), naopak hardwarové nároky budou poměrně střídmé, postačí Pentium 2 GHz, 512 MB RAM a 128MB grafická karta. --MS

TOP3

- Ověřená, vážnější alternativa k pohádkovým HoM&M
- Propracovaný systém slibuje velkou porci taktiky
- Puntičkářská 3D grafika

[POKROK]
Grafika je nyní 3D, ale přesto neztratila kouzlo

INFO

[Žánr] Tahová strategie
[Výrobce] Akella
[Vydavatel] Strategy First
[Homepage] www.disciples3.ru
[Datum vydání] 4. čtvrtletí 2007

PLATFORMA: PC

INFO

[Žánr] Závodní arkáda
[Výrobce]
BugBear Enterainment
[Vydavatel]
Empire Interactive
[Homepage]
www.flatoutgame.com
[Datum vydání]
29. červen 2007

PLATFORMA:
XBOX 360

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

Po takřka ročním mlčení tvůrců návykového a brutálního závodění Flatout se na povrch konečně dostávají bližší informace o připravovaném pokračování. Novinka Ultimate Carnage je v přípravě exkluzivně pro Xbox 360, kde se objeví koncem června. Po obsahové stránce by hra měla čerpat z druhého dílu série (shodná má být většina nabízených módů, tratí a aut), autoři nicméně slibují, že vzhledem k možnostem dnes již current-gen konzole od Microsoftu by měl být zážitek z hraní Ultimate Carnage nesrovnatelně lepší. Nemá přitom jít jen o kvalitu technického zpracování, i když ani roli grafiky nelze zanedbat – těšit se můžeme na podporu HD rozlišení, což by mělo být patřičně poznat jak na okolí trati (8 000 objektů oproti 5 000 ve Flatout 2), tak i na samotných autech (každý vůz se bude skládat z 20 000 polygonů, minule pouze ze 7 000).

TOP3
- Nová auta, nové tratě
- Pokročilejší grafika
- Masivní bouračky

Přímo na trati čeká hráče klasická adrenalinová jízda, tentokrát až s jedenácti protivníky. Zvýšení počtu aut s sebou nese i další změny: větší důraz bude kladen na bouračky

a rozhodně by se nyní nemělo stávat, že dojedete do cíle bez škrábance. Podle nedávno vypuštěného traileru (najdete jej na našem DVD) bychom dokonce měli být rádi, pokud do cíle dojedeme na všech kolech. Bourá se často, všude a se všemi. Velkého využití se dočká nitro a několik dalších power-upů, zajímavě zní například možnost proměnit se dočasně v obrovskou valící kouli a soupeře jednoduše převálcovat. Samozřejmostí je klasický motivační systém založený na tuningu, kdy postupně za výhry dostáváte stále lepší auta, případně vylepšujete ta stávající.

--MD

JAZYKOVÝ KOUTEK

Nedílnou součástí prvního ohlášení každé hry jsou tiskové zprávy. Jedná se o krátký dokument, který má za úkol informovat svět, že připravovaný titul bude to nejlepší, co jsme v našem mrzkém životě viděli, že nás zarazí do židle silou několika megatun a případně kolik peněz autoři utratili za nákup filmových a jiných licencí. Podívejme se nyní na nejokázalejší projevy posledního měsíce.

Gabe Newell na otázku, zda lituje označení expanzí Half-Life 2 jako epizody

„Všichni se učíme. Uděláme ty tři epizody, pak si sedneme a popovídáme se zákazníky, abychom zjistili, co na našem přístupu fungovalo a co ne."

Nefunguje především to, že epizody Half-Life 2 popírají vše, co mělo být předností epizodického hraní – rychlý vývoj a kontinuální zásobování hráče novým obsahem. Bude úspěch, když do vydání závěrečné Epizody 3 hráči původní hry nezemřou:-).

Průmyslový analytik Todd Greenwald o využití enginu akce Godfather v pěti jiných hrách

„Dozvěděli jsme se, že EA chtějí zúročit velké množství času a nákladů, které vložili do vývoje titulu Godfather, a nyní hodlají použít jeho od základů vytvořený engine v dalších hrách, včetně The Simpsons."

Vyvíjet engine pro jedinou hru se nevyplatí ani gigantické společnosti o formátu EA, nicméně recyklování technologie, která byla zastaralá již více než před rokem v době vydání původní hry (viz srovnávání Kmotra s českou Mafií, jež vypadala v mnoha ohledech lépe), zavání kalkulem. Otevírá se i prostor pro necudné spekulace: jaký engine bude používat pokračování série System Shock, na kterou má EA licenci?

GSC Gameworld o odhalení několika produktů s tématikou S.T.A.L.K.E.R. na letošní E3

„Velice nás těší pozitivní reakce hráčů po celém světě. Naplňuje nás to přesvědčením, že tým je na správné cestě k dalším vzrušujícím cílům."

Před několika měsíci byl Stalker: Shadow of Chernobyl polozapomenutým titulem utopeným v protahované délce vlastního vývoje. Dokázal se ale prosadit, a co je důležité, bylo to kvalitou hry a ne marketingem. Doufáme, že autoři v dalších hrách nebudou pouze vykrádat atraktivní postapokalyptický svět a přijdou s něčím novým.

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

Nechtějí Zemi dobýt. Přišli jen sklízet úrodu – rostliny, zvířata i lidi. Psal se rok 2012, když byla objevena vesmírem brázdící hrůzyplná rasa zvaná Hyerarchy, která již po dlouhá léta oblétá jednu planetu za druhou. Jako kobylky požírá vše, nač přijde, a zrovna teď zahlédla naši domovinu. V patách má však svého dávného nepřítele z nejhlubších koutů nekonečna, jehož tlačí nevyřízené účty.

Splacení se bohužel odehraje na naší rodné planetě, a to v přibližném počtu třiceti misí rozložených mezi tři hratelné strany. Rozdíly mezi národy budou tak výrazné, že sami autoři (Petroglyph Games, kteří stojí za Star Wars: Empire at War) považují tvorbu Universe at War za nadmíru riskantní – neodradí odlišný zážitek hráče? V případě mimozemského zemědělského hnutí Hyerarchy se hráči dostane pod ruku značně mobilní vraždící sekta, jejíž předností bude vysílání jednotek z oběžné dráhy na předem určené místo. Jen malou pozornost věnují kombajnéři stavění budov, k vytváření energie totiž potřebují především vše živé, včetně lidí.

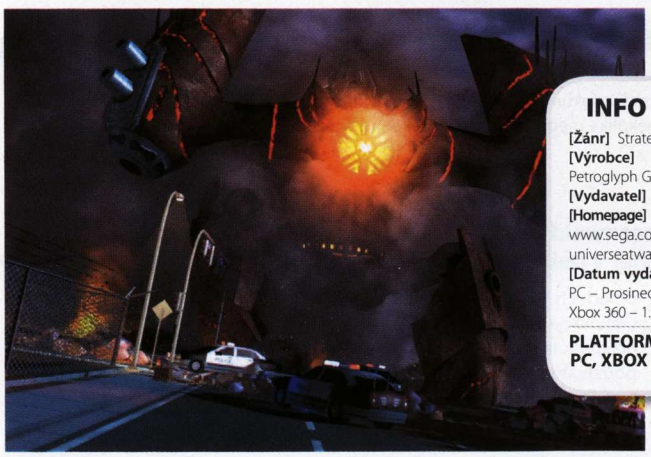
TOP3
- Tři odlišné strany
- Mapa planety Země
- Tactical Dynamics systém

Jejich obávaní nepřátelé Novusové pochopitelně zaujmou zcela odlišnou strategii. Vsází na budování základen propojených energickou sítí a po vzoru novátorské strategie Perimeter jsou v jejich případě důležité speciální věže k zesílení signálu znázorněného světelnými paprsky. Disponují rovněž teleporty, jež dokáží přemísťovat jednotky mezi stavbami kdekoliv na mapě a pro život upotřebí hlavně vše, co bude složeno z kovu (ehm, z čeho že je posvařovaná pozemská armáda?). Nečekejte tedy okopírované ekvivalenty vývojových stromů, tykadlových bojovníků a jejich tříd – taktika hraní za každou ze stran bude naprosto odlišná. Prozatím je ovšem politováníhodné, že o lidském národě tvůrci stále mlčí a neprozradili na jeho adresu zhola nic. Zmínili se akorát o Tactical Dynamics systému, jenž využijí všechny strany a který umožní upravovat jednotky o nové funkce a vlastnosti formou slotů, a to na počkání třeba i v rámci jednoho tuhého souboje, kdy se jednotky zajedou přezbrojit do základny.

XBOX 360

Universe at War se kromě PC hodlá probojovat i na konzoli Xbox 360. Naštěstí ale tvůrci nechystají žádné změny po obsahové a technické stránce. Jedinou odlišností se stane ovládání, které bude navrženo speciálně pro ovladač konzole, a pozdější datum vydání.

Jisti si můžeme být single-playerovou kampaní, v níž se setkáme jak se samostatnými misemi, tak i velkou trojrozměrnou planetou rozdělenou na několik desítek provincií (taktéž v multiplayerové variaci). Na ní se bude po vzoru série X-Com střídat den s nocí, což bude hráče nutit měnit taktiku boje. Tma s sebou přinese problémy s malou viditelností, kterou mohou nepřátelé stejně jako vy využít. Universe at War vypadá velice nadějně, jen doufejme, že se tvůrcům podaří vyrovnat propastné rozdíly mezi jednotlivými rasami stejně jako v legendě jménem Starcraft. --DM



INFO

[Žánr] Strategie
[Výrobce] Petroglyph Games
[Vydavatel] Sega
[Homepage] www.sega.com/gamesite/universeatwar
[Datum vydání] PC – Prosinec 2007, Xbox 360 – 1. čtvrtletí 2008

PLATFORMA: PC, XBOX 360

JEDNOU VĚTOU

Roztomilí dvouzubí hlodavci s krvavýma očima plánují comeback na konci letošního roku – francouzská společnost **UBISOFT VYVÍJÍ RAYMAN RAVING RABIDDS 2**, o nichž se dočtete v naší reportáži z akce Ubidays.

Hojně využívaná služba **STEAM** pro digitální distribuci z produkce uznávané společnosti Valve pokořila hranici **13 MILIÓNŮ AKTIVNÍCH ÚČTŮ.**

Společnost Activision se rozhodla oslavit 30. výročí univerza **HVĚZDNÝCH VÁLEK** vydáním nového LEGO titulu s přídomkem **THE COMPLETE SAGA**, který v sobě snoubí obsah obou předchozích LEGO Star Wars her a navíc nabídne nové hratelné postavy i úrovně.

Firma JoWood oznámila vývoj **ČTVRTÉHO DÍLU RPG GOTHIC**, která se nově objeví krom na PC i na konzolích, nebudou na něm však pracovat dosavadní autoři série, tým Piranha Bytes, neboť vydavatel nebyl spokojen s technickou úrovní jejích práce, konkrétně s bugy ve finálních verzích.

Jedna americká rodina si po třech letech vzpomněla, že jim **„ZLÁ" KONZOLE ZE STÁJE MICROSOFTU** zabila syna a rozhodla se zmíněnou společnost zažalovat o 50tisícové odškodné.

JÍZDNÍ ŘÁD ČERVEN/ČERVENEC

PONDĚLÍ	ÚTERÝ	STŘEDA	ČTVRTEK	PÁTEK	SOBOTA	NEDĚLE
11.06	12.06	13.06 Halo 2 a Two Worlds tvoří základní bojovou jednotku **Doupěte**, které držíte v rukou. Téma čísla zabrousilo do světa omylů a přehmatů, aby alespoň opticky vyrovnalo nadšení pryštící z čerstvé várky prvních dojmů z Brothers in Arms a Splinter Cell: Conviction.	14.06	15.06 **Fantastic 4: Rise of Silver Surfer** (PS2, PS3, X360, Wii, NDS)	16.06	17.06
18.06	19.06 **Brothers in Arms** (DS) **Call for Heroes: Pompo-tic Wars** (PC) **Colin McRae: DIRT** (PC, PS3, Xbox 360) **SimCity** (DS) **The Sims Pet Stories** (PC) **Transformers: The Game** (PS2, PS3, PSP, X360, Wii, NDS)	20.06 **Pro Cycling Manager/ Tour de France 2007** (PC)	21.06	22.06 **Attack on Pearl Harbor** (PC)	23.06	24
25.06 **Harry Potter and the Order of the Phoenix** (PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, GBA, PSP, NDS)	26.06 **Final Fantasy Anniversary Edition** (PSP) **Lost Planet: Extreme Condition** (PC) **Ninja Gaiden Sigma** (PS3) **Overlord** (PC, Xbox 360) **The Settlers** (DS) **Ghost Recon Advanced Warfighter 2** (PC) **Two Worlds** (PC, Xbox 360)	27.06	28.06	29.06 **Agon: Lost Sword of Toledo** (PC) **Dungeons & Dragons: Tactics** (PSP) **Eye of Judgement** (PS3) **Resident Evil 4** (Wii) **Steel Horizons** (PSP) **The Darkness** (PS3, Xbox 360)	30.06 **Driver: Parallel Lines** (PC, Wii) **Pokemon Pearl/Diamond** (NDS) **Painkiller: Hell Wars** (PSP) **Paradise City** (PC) **Pirates of the Burning Sea** (PC) **Pirates of the Caribbean Online** (PC)	01.07
02.07 **Civilization IV: Beyond the Sword** (PC) **EyeToy: Play 3** (PS2)	03.07 **Worms: Open Warfare 2** (PSP, NDS)	04.07 **Transformers: The Game** (PC)	05.07	06.07	07.07	08.07
09.07	10.07	11.07. **DOUPĚ** **Prázdninové číslo Doupěte vám musí vydržet na celou dovolenou, proto bude náležitě vystlané zajímavými články a recenzemi. Jak silný je dračí dech v PS3 hitu Lair? Povedla se česká adventura Zatracenci? I na to vám odpovíme v čísle, které ozdobí opravdová strategická pecka – Tropico s datadiskem. Pro parné léto neexistuje stylovější zábava!**	12.07	13.07	14.07	15.07
16.07	17.07	18.07	19.07	20.07	21.07	22.07

TAJNÝ TIP: THE DARKNESS

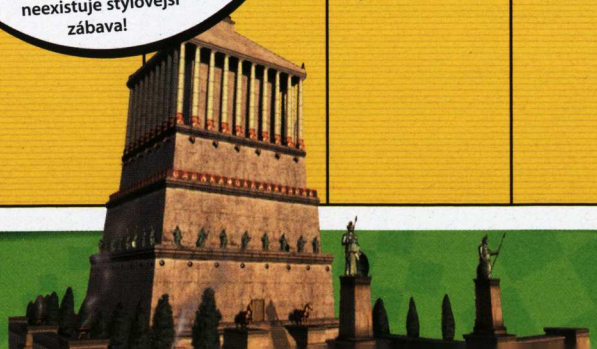
Švédští Starbreeze dávají před slovy přednost činům. The Darkness se stejně jako jejich první počin The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay blíží pomalu a v tichosti bez větší mediální masáže. O koupi nás nebudou přesvědčovat reklamy, ale kvalita hry samotné! Co nás na Darkness láká?

■ Den a noc. Střídání denních období zde dostává zcela nový smysl: ve dne bude hrdina smrtelníkem, který stěží něčím vynikne z davu, v noci se promění v pána Temnot a nepřátelské řady začnou řídnout rychleji než vlasový porost náruživého hráče tahových strategií.

■ New York. The Darkness nemá levely, takže můžete počítat s naprostou volností. Máte před sebou celý New York a záleží jen na vás, jak s nabízenou svobodou naložíte. Můžete plnit úkoly z hlavní příběhové linie, nebo se prostě jen flákat po městě a promlouvat s jeho obyvateli.

■ První i třetí. Nejenže se budou vlivem dne a noci střídat styly boje, často se bude měnit také umístění kamery. Mise zaměřené na přímočarou akci prožijeme z vlastních očí, při stealth pasážích se kamera přesune za záda hrdiny.

Odhad hodnocení: **9,0**



OSADNÍCI POŠESTÉ

To, že je ve vývoji šestý díl Settlers, se ví již nějakou dobu. Ovšem oficiálního odhalení se hře dostalo až minulý měsíc. Připravovaný titul ponese název **Settlers VI: Rise of an Empire** a dle slov autorů se bude jednat o návrat ke kořenům s cílem vymazat z paměti hráčů nepříliš povedenou pětku. Hlavní předností má tentokrát být vedle povedené hratelnosti detailní a roztomilé zpracování herního světa, jak bývá u této série zvykem. K tomu si přidejte spoustu novinek týkajících se herního modelu či zasazení hry (podiváme se i do Afriky!) a rázem je zde jedna z nejočekávanějších strategií budoucnosti. Kdy ji máme vyhlížet? Brzy, hra vychází již letos v září.

ŽLUTÁ JE DOBRÁ

Oblíbili jste si poťouchlou rodinku Simpsonových ze Springfieldu? V tom případě si nemůžete nechat ujít připravovanou hru **The Simpsons**, kterou pro nás kutí gigant Electronic Arts. Ta se stane kompilací 16 diametrálně odlišných úrovní, jež budou fungovat i samostatně coby krátké minipříběhy. Na nich se dostatečně vyřádí autoři původní seriálové předlohy, jelikož samotný příběh bude původní a vzniká nezávisle na filmu pouze pro potřeby hry. Grafické ztvárnění bude vycházet ze seriálu, stejně jako humor, který již při uvedení hry parodoval nejznámější herní a filmové pecky slogany typu Medal of Homer nebo Bartman Returns. Datum vydání je naplánováno na podzim pro platformy PS2, PS3, PSP, X360, Wii a DS.

CONDEMNED SE VRACÍ

Condemned: Criminal Origins byla jednou z prvních her pro konzoli Xbox 360 a i verze pro PC zaznamenala hráčský úspěch. Nyní se chystá pokračování, za kterým opět stojí tvůrčí tandem ve složení SEGA a Monolith. Hlavním hrdinou **Condemned 2: Bloodshot** se znovu stane kriminalista Ethan Thomas, který byl povolán do akce, aby prošetřil zmizení svého parťáka. Ovšem čím více se do případu ponořuje, tím více skutečností zjišťuje o strašlivé konspiraci, kterou si nemůže nechat jen pro sebe. Snad proto se stane trnem v oku spoustě násilnických individuí, která budou usilovat o jeho život. Ve hře bychom si měli naplno užít nejrůznějších soubojů, ale také někdy brutálních vyšetřovacích metod. Termín vydání je stanoven na počátek příštího roku, kdy jej mohou očekávat majitelé Xboxu 360 a PS3.

BLESKEM ZE SVĚTA HER
Stručně a jasně o novinkách všech žánrů

PODLEHNETE KOUZLU THE LAST REMNANT?

Japonští vývojáři se činí! Společnost Square Enix totiž před časem oznámila práce na zcela novém RPG, které ponese název **The Last Remnant**. Podle prvních střípků by tato hra měla nabídnout zatím blíže nespecifikovaný příběh dvou zcela odlišných hrdinů, kteří se budou snažit nastolit mír v magickém světě plném tzv. remnantů. Bude jen na nás, zda si k hraní zvolíme přemýšlivějšího Rushe Sykese nebo naopak silného kostilama, jemuž nikdo neřekne jinak než Dobyvatel. Titul The Last Remnant bude poháněn engine Unreal 3, byť v jádru nemá být akcí, ale měl by využívat systém tahových soubojů, které budou sporadicky oživeny různými akčními momenty. Známy jsou již i platformy, pro které se hra připravuje – PS3 a X360.

BITVA U SLAVKOVA NA VLASTNÍ KŮŽI

Ohlášení datadisku k třetímu dílu **Europa Universalis** zaujme zejména skalní fandy brilantních historických machinací na obrazovkách počítačů. Jen málokterá strategická série je tak propracovaná, že se o ní uvažuje jako o učební pomůcce. Expanze s podtitulem **Napoleon's Ambition** rozšiřuje původní hru možností hrát až do roku 1820, kdy se hráč zúčastní Velké francouzské revoluce či třeba napoleonských válek. S tím souvisí spousta nových jednotek, vylepšená umělá inteligence, lepší obchodní systém a vůbec mnoho dalších možností. Drobných změn doznají také další herní prvky a dokonce i samotné ovládání bude lehce přepracováno. Autoři hru vydají pouze v digitální formě na internetu a dostupná by měla být na přelomu srpna a září.

BRUTALITA NÁS NEOPOUŠTÍ – POSTAL 3

Jestliže byste hledali sérii pěti nejkontroverznějších her všech dob, určitě by se mezi nimi objevil i Postal – hra, které nebylo nic svaté a která si dělala srandu naprosto ze všeho. Jelikož její druhý díl zaznamenal mezi hráči relativně slušný ohlas, kutí vývojářská společnost Running with Scissors pokračování, které nazvali prostě **Postal 3**. Ten poběží na Source enginu od Valve a slibuje nebývalou zábavu a drsný humor, při němž se hlavní hrdina dostane do křížku s prezidentským kandidátem, dobře placenými advokáty nebo třeba hnutím Taliban. Čekat můžeme stejně jako v případě předchozích dílů potoky krve, nezřízené násilí a poněkud buranské kratochvíle, jako je močení v obchodě apod. Datum vydání se utápí v neurčitu roku 2008, kdy se hra objeví na PC a Xboxu 360.

Michal Acler, vedoucí DVD přílohy
Maniakální šílenec s nedostatkem volného času

BYZNYS

KANIBALISMUS POŽÍRÁ HERNÍ REKLAMU, VARUJE ODBORNÍK

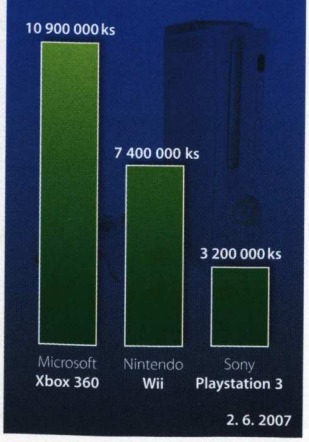
Alternativní reklamní prostory už před nedávnem zasáhly také herní trh. In-game reklama je na vzestupu, mnohé firmy očekávají v krátkém horizontu dvou let znásobení svého zisku. Ed Barlett, analytik společnosti IGA, na Northern Exposure konferenci varoval před aktuálním trendem akvizic společností, jež se specializují na in-game herní reklamu. „Právě jsme se dostali do stádia, kdy začínáme vysávat náš vlastní sektor. Jsme v situaci, kdy přidáváme reklamu do PC her i do mobilů, ale nemůžeme tak učinit v případě konzole Xbox 360. Microsoft vlastní Massive Inc a snaží se zcela kontrolovat aktivity na tomto poli." Barlett právě toto označuje za zdroj problému, když poukazuje na fakt, že Massive Inc nebude dodávat reklamu pro konkurenční Playstation 3 – Microsoft to logicky nepovolí. Jak se to projeví v praxi? Zájemce o ni bude muset komunikovat se dvěma odlišnými subjekty, vývojáři pak budou nuceni do své hry integrovat dva odlišné reklamní systémy, což celý proces komplikuje – a standardizace je díky mládí oboru v nedohlednu.

CRYTEK EXPANDUJE NA VÝCHOD

Německé vývojářské studio Crytek oznámilo vznik své pobočky v Kyjevě, která již započala přípravy na novém projektu postaveném na CryENGINE 2. „Máme za to, že právě nyní je správný čas zahájit práce na novém díle, které bude založeno na našem duchovním vlastnictví, a tedy i povýšit status kyjevské pobočky na studio," dodává Faruk Yerli. O několik dní později firma ohlásila také

vznik pobočky v maďarské Budapešti, která se podle dostupných informací soustředí na vývoj her jiného než FPS žánru. Firma zároveň dále hledá programátory pro PS3, přestože žádný konkrétní projekt pro tuto ani další konzoli prozatím neohlásila.

ODHADOVANÉ PRODEJE KONZOLÍ NOVÉ GENERACE



BUDE PRO SONY JEJÍ AMBICIÓZNOST ZHOUBOU?

Měsíc květen přinesl mezi jinými řadu konferencí, jejichž častým tématem bylo postavení Sony v souboji konzolí nové generace. Zajímavý názor zazněl z úst analytika Michaela Pachtera, podle nějž Sony doplácí na ambiciózní pojetí konzole Playstation 3, která v sobě spojuje hned dvě inovativní technologie najedou (řeč je o Blu-Ray a procesoru Cell). Pachter takto reagoval na zveřejnění prodejních výsledků v USA za měsíc duben (více v krátkých zprávách), které pro PS3 nevyznívají pozitivně. „Špatnou zprávou pro Sony je, že zákazníci odmítají za konzoli platit tak vysokou cenu."

Brzy prý máme očekávat konkrétní kroky ze strany Sony, která se po ukončení výroby verze s menším harddiskem, na níž firma více prodělávala, nevyhne ani snížení ceny. „Odhaduji, že první slevnění bude ohlášeno na letošním E3 Media and Business Summit v červenci. Ale jde o Sony, takže člověk nikdy neví." Ke snížení ceny přitom Sony vyzval i CEO francouzské vydavatelské společnosti Ubisoft, Yves Guillemot, podle nějž japonský výrobce „zcela jistě dosáhne jiného podílu na trhu… menšího, než kdy dříve". O první vlaštovce na tomto poli píšeme v další zprávě.

80GB VERZE PS3 NA CESTĚ

Přestože Sony vznik další varianty konzole PS3 již po delší dobu oficiálně odmítá, stránka korejské pobočky Sony Computer Entertainment oznámila na konci května plánované uvedení 80GB verze na jihokorejský trh. Konzole by měla být k dispozici již od 16. června, navíc za cenu v přepočtu 556 dolarů, která je nižší než současná prodejní cena 60GB verze. V otázce uvedení na jiné trhy prozatím nejsou dostupné přesnější informace.

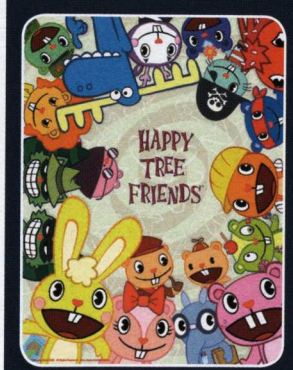
STŘÍPKY:

Podle nepotvrzených informací láme očekávaná střílečka Halo 3 prodejní rekordy ještě před svým uvedením na trh, když dosáhla hranice 4 miliónů předobjednávek u zřejmě nejvýznamnějšího světového prodejce, řetězce GameStop.

Tsutomu Kouno, stvořitel úspěšné hříčky LocoRoco, upozornil na konferenci Nordic Games na nedostatek nových her pro handheld PSP. „Potřebujeme vytvářet nové hry, nikoliv pokračování. Musíme zvýšit množství titulů pro běžné hráče, takových, které by chtěli hrát například fanoušci LocoRoco."

Prodeje nové generace herních konzolí? V USA v dubnu vítězí Wii (360 tisíc prodaných kusů), druhé místo okupuje Xbox 360 (174 tisíc) a překvapivému nezájmu spotřebitelů stále čelí PlayStation 3 s pouhými 82 tisíci prodaných konzolí. Staronovým králem je ale dle očekávání handheld Nintendo DS, kterého se v dubnu za oceánem prodalo přes 471 tisíc.

Hned několik příjemných ohlášení si na minulý měsíc naplánovala SEGA, když mezi jinými ohlásila atraktivní partnerství s vývojářským studiem Gas Powered Games – jeho výsledkem bude doposud neohlášené RPG pro PC. Potvrzeno bylo také pokračování úspěšného hororu Condemned s podtitulem Bloodshot. Znalce pak jistě potěší hra na motivy televizního seriálu Happy Tree Friends (PC, XBLA), který i přes svůj mírumilovný název nabízí zábavu plnou krve a násilí (kdo nezná, neuvěří).



V pořadí již 12. rok růstu zaznamenala ve fiskálním roce 2007 společnost THQ, když ohlásila překročení hranice jedné miliardy dolarů v prodejích. Na dobrých výsledcích se vedle jiných titulů pozitivně podepsalo silné čtvrté čtvrtletí finančního roku, kdy se v prodeji objevila dvojice Supreme Commander a S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl.

Kamil Gric, šéfredaktor Oficiálního Xbox 360 magazínu
Všechno se probouzí ze zimního spánku, Kamil už by nejraději konečně usnul

PAVLAČ

JEDINÉ ZARUČENĚ BULVÁRNÍ INFORMACE NA ČESKÉ HERNÍ SCÉNĚ

SKANDÁL: SEX ZA PĚT TISÍC ZLAŤÁKŮ

WASHINGTON – World of Warcraft je nevyčerpatelnou studnicí zajímavých zpráv, ať už jsou pravdivé, nebo ne. Nedávno se například na známé WoW stránce Craiglist objevil inzerát, ve kterém jistá hráčka nabídla své tělo výměnou za pět tisíc herních zlaťáků. Prý je strašně moc potřebuje na zakoupení nového dopravního prostředku. O pár dnů později se u inzerátu objevil dodatek s obrázkem herní postavičky skutečně sedlající novou příšerku. Celý případ samozřejmě vyděsil všechny americké strážce mravnosti. Několik jich údajně dokonce spáchalo sebevraždu v čele s Jackem Thompsonem, který už nebyl s to vydržet tak silný mravní úpadek společnosti. Hillary Clintonová následně iniciovala diskusi o vlivu her na sexualitu v americkém Kongresu. Bill Clinton se dostaví jako hlavní řečník s krabičkou doutníků po ruce.

STARCRAFT 2 BUDE STŘÍLEČKA

IRVINE – Tak tohle nečekal opravdu nikdo! O Starcraftu 2 kolují už dlouhá léta nejrůznější dohady. Někdo říkal, že půjde o mix RTS a RPG, jiní vyhlíželi novou online hru. Že ale Blizzard z jedinečné real-time strategie, která se stala standardem žánru, udělá prachsprostou střílečku, opravdu nečekal asi nikdo. Miliony fanoušků nejspíš budou zklamány. Blizzard se ale dušuje: „Zrušení StarCraft: Ghost pro nás i pro hráče znamenalo obrovskou ránu, tak jim to všem chceme vynahradit v novém Starcraftu, který bude nadupaný odshora až dolů pořádnou akcí!" Vydání se očekává do roku 2010.

ELECTRONIC ARTS PĚSTUJÍ KACHNY

KALIFORNIE – Studio EA Los Angeles má za sebou takové úspěchy jako Medal of Honor, LOTR: Battle for Middle-Earth nebo nejnovější C&C3. Přesto se nejvyšší manažeři rozhodli odstartovat v rámci studia ještě jeden zcela neherní projekt. V malém rybníčku poblíž hlavní budovy chovají divoké kachny. Zhruba před třemi měsíci nakoupili několik párů a právě nedávno se jim vylíhla první mláďata. Proto rozeslali svým zaměstnancům upozorňující e-mail, ve kterém nabádají k nekrmení a nerušení nových obyvatel sídla společnosti, neodhazování špačků do jejich blízkosti a nekrmení různými sladkostmi, kterými se zaměstnanci cpou v kantýně. Kachnám cukr způsobuje nadýmání a mohou dokonce explodovat, což by mělo dle prezidenta společnosti Larryho Probsta fatální důsledky na vývoj takových titulů, jakými jsou The Sims 2: Ducks nebo Battlefield 3142: Attack on the Duck's Planet.

VYDĚLEJTE MAJLANT V SECOND LIFE!

VIRTUÁLNO – Už i do Česka dorazil fenomén Second Life. Jedná se o virtuální online svět, ve kterém nehrajete, ale skutečně žijete. Staráte se o svůj vzhled, vydělváte peníze a komunikujete s ostatními avatary. Fungující ekonomika produkuje tzv. lindenské dolary, které lze směňovat za skutečné, potažmo i za české koruny. V rámci Second Life, jejž obývá několik milionů lidí, lze hledat mnoho nových podnikatelských příležitostí. Můžete se stát například realitním makléřem, spisovatelem, provozovatelem loterie, majitelem kasina, nočního klubu nebo organizátorem rozdovádějících večírků. Prostě vším, čím jste kdy chtěli být ve skutečnosti – a vydělat na tom majlant!

STALO SE:

- Michael Stern se vrátil z Varšavy, kde mu týpci z CD Projektu prezentovali Zaklínače, v poněkud... zbědovaném stavu. „Víte, hned při prezentaci nám tam přinesli nějakou láhev, tak jsem si JEDNOU loknul, abych neurazil," tvrdil nám. Ještě na letišti v Praze se ale pan Stern motal ode zdi ke zdi a cestou do Brna neustále blábolil cosi o Geraltovi a prsatých lesních vílách.

- Když David Sláma psal v předminulém čísle závislácké sedmero, netušil asi, jaký bič si tím na sebe ušil. Lidé si teď na něj na ulici ukazují a smějí se mu. Nahlas. My ale ne. My mu rozumíme.

Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.

Objednávejte na internetu:
www.gameexpres.cz
www.gameexpres.sk

Objednávejte telefonicky:
CZ: 605 44 66 66 nebo 724 60 45 10
SK: 0902 49 29 39 nebo 0905 92 49 76

Osobní odběr (pouze po tel. objednání)
Expres stores s.r.o., Sokolská 19, Praha 2
Expres stores SK s.r.o., Vyšná 9, Bratislava 2

Všechny ceny jsou včetně DPH a platí do vyprodání zásob

GRAND THEFT AUTO IV

Malý krok pro Nika Bellice, velký krok pro hry bez hranic

Tvorba titulů s otevřenou hratelností se dnes stala pomyslnou metou pro všechny, kteří to s jejich vývojem myslí vážně. Lineárnost se hodí nanejvýš pro střílečky, tisková prohlášení se nyní rdí volností, mnoha možnostmi postupu hrou, řadou voleb a ti důvtipnější přidávají slova jako perzistence nebo freeformovost v roli producentů co nejvěrnějšího zážitku. Dnes si již málokdo uvědomí, že jedny z prvních kořenů herní volnosti zapustilo před deseti lety Grand Theft Auto (dále jen GTA), když nechalo hráče v roli „holky pro všechno" projíždět městem a vybírat si z kupy pestrých úkolů. Jeho skotští autoři ze studia Rockstar Games se však nespokojí s titulem ustavitele žánru, vylévají z dud zaschlý motorový olej a jmou se dudat novou hymnu na zběsilé automobilové honičky a násilná přepadení, která má dle jejich slov znamenat další stupeň pro otevřenou hratelnost.

Hra tisíce a jedné změny

Rockstar přiznává, že ačkoliv vyprodukoval již osm samostatných dílů, z hlediska herní náplně studio mnoho cesty od původního titulu z roku 1997 neušlo. Ano, obsah neustále přibýval a bobtnal – původně zde byla tři malá, oddělená města a ta vygradovaným neumožňoval protlačit na obrazovku dostatek detailů v jednom záběru, čemuž je nyní konec – Xbox 360 a PS3 povolují obojek. GTA IV není o novém příběhu nebo virtuálním New Yorku, ale o dojmu z reálného světa, raccích chytajících ryby na pobřeží Atlantiku a lidech pokuřujících na ulicích. „GTA dalo hráčům volnost, Xbox 360 dal volné ruce nám, a tak jsme povinni stvořit další vývojový stupeň žánru," zní hlavní předsevzetí studia Rockstar.

> **GTA IV JE O RACCÍCH CHYTAJÍCÍCH RYBY NA POBŘEŽÍ ATLANTIKU A LIDECH POKUŘUJÍCÍCH NA ULICÍCH**

Aby se hráč cítil naprosto volný, představuje se nový hrdina, který přichází na scénu se štítem čistým jako okna Empire State Building před průletem nadýmavých racků. Niko Bellic, o kterém musí scénáristé na západě neustále proklamovat, že není Rus, ale Východoevropan obecný, je nula. V minulosti se věnoval černému řemeslu zabíjení a pašování lidí, ovšem ne

DOUPĚ
Video ze hry najdete na DVD 6/07

INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce] Rockstar North
[Vydavatel] Rockstar Games
[Homepage] www.gta4.com
[Datum vydání] 17. října 2007

PLATFORMA: PS3, XBOX 360

[VOZOVÝ PARK] Kabriolety jsou skvělé, nepotřebují vypáčit zámek!

proto, že by mu to nařizovala povaha, ale vzhledem k bezútěšným životním okolnostem, jež ve východní Evropě panují. Jakou měl Niko radost, když dostal pozvánku do USA od svého bratrance Romana, který v dopise básnil o americké idylce se třemi luxusními byty, čtyřmi ženami a obrovském vozovém parku.

V zemi zaslíbené... hamburgerům

Jakmile se Niko vylodí v jednom z doků Brooklynu, zjišťuje, že Roman je prohnaný lhář – ženy visí pouze na umaštěných plakátech oprýskaných zdí a jedinou pravdou zůstává vozový park, byť složený z otřískaných taxíků v jednom zapadlém depu. Je na čase dát si panáka vodky, vynadat Romanovi a po usednutí za volant se pokusit krachující taxislužbu rozjet. Volba nového hrdiny, který hodí svou minulost za hlavu a vůbec poprvé přijíždí do velkoměsta, je záměrná. Niko tak bude společně s hráčem prozkoumávat taje metropole, což mu dovolí snadnou personifikaci s ostře řezaným Východoevropanem. A proč po extravagantních mafiánech z minulých dílů zamlklý muž z bývalého sovětského bloku? Autoři již měli plné zuby špagetových gangsterů v pestrých košilích a potřebovali někoho drsnějšího, osobu, která zapadne do temného prostředí, jež od minula o poznání zvážnělo. Ovšem obavy z přehnané seriózności nejsou na místě – nadsázka, vtipné dialogy a všudypřítomné narážky utahující si z reálného světa budou i zde, pouze některé postavy budou schopny podlejších činů s uvěřitelnějším chováním.

GTA IV mate zasazením. Ačkoliv se aktuální město jmenuje Liberty City a evokuje návrat ke kořenům série, jde bezezbytku o převlečené Velké jablko. Liberty City se vždy podobalo New Yorku, byly zde podobné významné budovy a místa, přičemž až nyní se návrháři snaží zpracovat reálnou předlohu do nejmenšího detailu. Hráč začíná v Brooklynu (zde Broker) a postupem času se propracuje k dalším pěti čtvrtím, mezi kterými figuruje Bronx (Bohan), Jersey (Alderney), Queens (Dukes) a kdesi v dálce do nebe se tyčící Manhattan překřtěný pro herní účely na Algonqin. Znalcům New Yorku ve výčtu možná chybí Staten Island, jihozápadní část města, nicméně ta nebyla použita proto, že většinu prvků tohoto malebného ostrova již obsahují výše uvedené okrsky. Nové Liberty City není pouhou kopií New Yorku, ale jeho koncentrátem zahuštěným nápaditým level designem.

Ani Amerika nemá takový New York!

GTA IV vzniká primárně v Anglii, autoři tak byli nuceni vytvořit si hrubou mapu amerického velkoměsta a až do ní s rozmyslem doplňovat stavby. V New Yorku sídlí stálá pobočka Rockstar Games, která od svých skotských kolegů denně dostává dotazy typu „Jak přesně vypadá ta a ta budova?" a takto nabité informace zapracovává do hry. Stádo průzkumníků několik týdnů obcházelo čtvrti New Yorku a nasávalo atmosféru rozličných kulturních menšin, takže pokud byl hráč v minulosti unesen kontrastem černošských ghett vůči miliardářským letoviskům, zde by měl díky ještě větší rozmanitosti křepčit multikulturním blahem. Přestože se o kriminálním pozadí ještě příliš nehovořilo, objeví se zde celá řada gangů charakterově inspirovaných těmi reálnými – hulvátští Rusové modlící se k vodce budou jen vrcholem panáka… totiž ledovce.

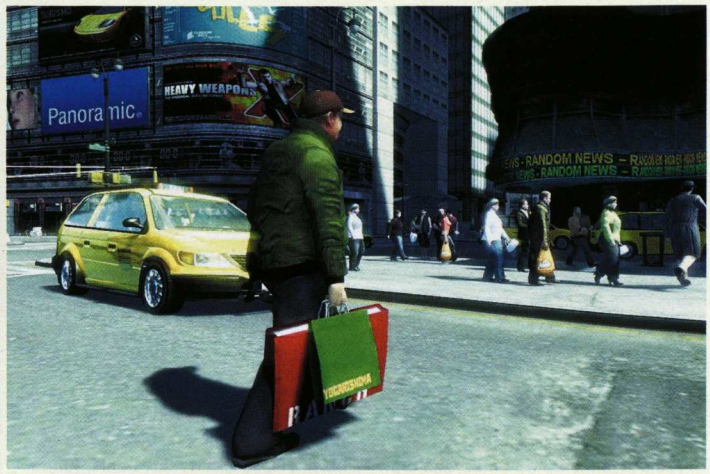
Celé GTA IV je zastřešeno autentičností, nic zde není pouze z důvodu, „že to vypadá na monitoru hezky". Tomuto přístupu padla za oběť letadla, která vystřídají vrtulníky. „Když vyhlédnete z okna newyorského mrakodrapu, neuvidíte boháče prohánějící se v letadlech, ale v helikoptérách. Mimo to by v New Yorku jednoduše nebylo kam letět," popisuje smysl pro detail šéf kreativního oddělení Dan Houser. Díky podrobnému modelování jednotlivých čtvrtí bude nyní město o něco menší přibližně tak velké jako San Andreas bez jeho roztahaných venkovských satelitů. Téměř každá stavba v něm vše bude mít svůj smysl, počínaje u Sochy svobody (zde Socha štěstí) nebo mrakodrapu MetLife (přejmenován na GetLife), až například po titěrnou továrnu Twitchins, která skutečně stojí v Brooklynu a jmenuje se Dominův cukrovar. GTA IV si klade za cíl vytvořit realistické panorama Liberty City, které při krvavém západu slunce dojme stejně jako skutečný New York.

10 ROZDÍLŮ OPROTI PŘEDCHOZÍM DÍLŮM

1. GTA IV používá nový engine dovolující dosud nevídané množství detailů
2. Hlavní postava bude listovat adresářem mobilu a telefonovat z něj
3. Obyvatelé na ulicích budou provádět mnohem více činností
4. GTA IV představuje zcela novou fyziku postav i objektů

5. Ovládání automobilů a hlavního hrdiny bylo přepracováno
6. Město bude mnohem členitější po vertikální stránce (mrakodrapy, žebříky…)
7. Příběh bude vážnější, ale stále plný vtipných narážek
8. Hráč na konci neovládne město, ale přizpůsobí se jeho rytmu
9. Plynulé přechody mezi exteriéry a interiéry budou na denním pořádku
10. Ulice se zalidňují a vyprazdňují podle denní doby

[LÍSTKY PROSÍM!] I nadzemka se zařadí k dopravním prostředkům



Život ve městě

Nejen architekturou a impresionistickými pohledy je živo velkoměsto, ostatně život znamenají především občané roztroušení po ulicích. V minulých dílech existovaly asi jen dvě činnosti, kterým se virtuální obyvatelé kromě bezcílného bloumání věnovali. Teprve nyní se přidá množství dalších! Nově zpracovaná umělá inteligence poštve virtuální neurony, aby se zastavily u telefonní budky a začaly klábosit, chodci se budou vzájemně zdravit, žádat o cigaretu a následně pokuřovat na nároží. Celek by měl dospět k dojmu organického davu, jenž nežije pouze pro sebe, ale bude neustále reagovat i na hráče. Pokud vytáhne uprostřed ulice samopal, budou mít ušní bubínky o zábavu postaráno. Tentokrát má skutečně smysl vydat se čistit ulice od padouchů až v noci, kdy běžní občané zalehnou do hajan a ulice budou o poznání prázdnější.

Novinkou spojenou s misemi a jejich zadáváním je mobilní telefon. Dříve byl hráč nucen otrocky dojet na statické místo, kde mu byl odpřednášen úkol a jelo se do akce, ojediněle mu někdo ve specifickém momentu hry zavolal. Nyní bude volat hráč! Po získání telefonu se v pravém dolním rohu obrazovky objeví přehledný adresář s několika základními funkcemi a je pouze na Nikovi, zda zavolá Romanovi o další práci, novému kontaktu, který získal při boční misi, nebo jen prozvoní přítelkyni a domluví si rande. Hráčovo aktivní zapojení do vyhledávání úkolů a jejich výběru má dodat příběhu náboj a pocit skutečného protloukání se strastmi velkoměsta, čemuž dopomůže i vybírání hotovosti z bankomatu, pokud poblíž nebude naditá banka, punčocha a promazaná zbraň.

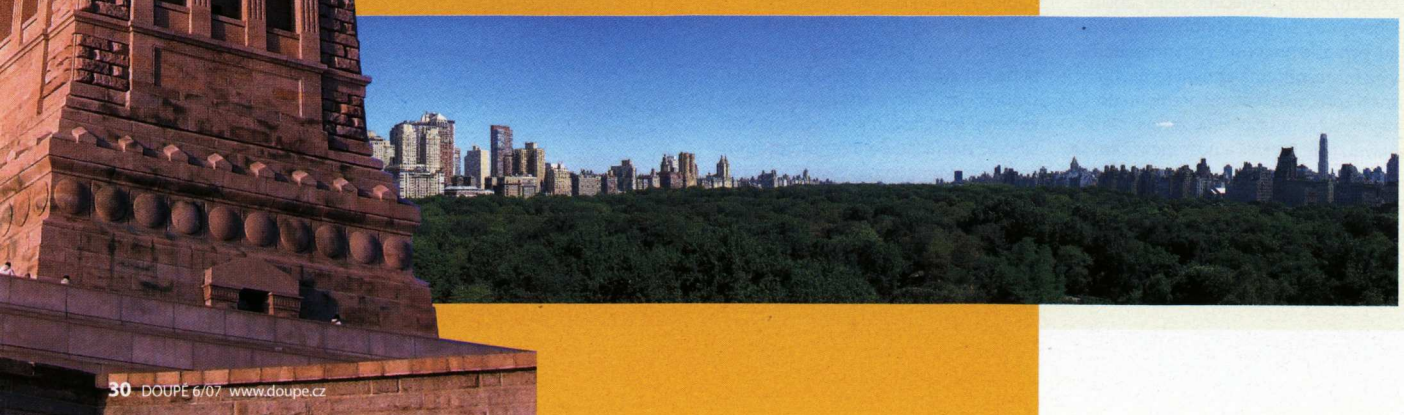
Žebřík ke hvězdám

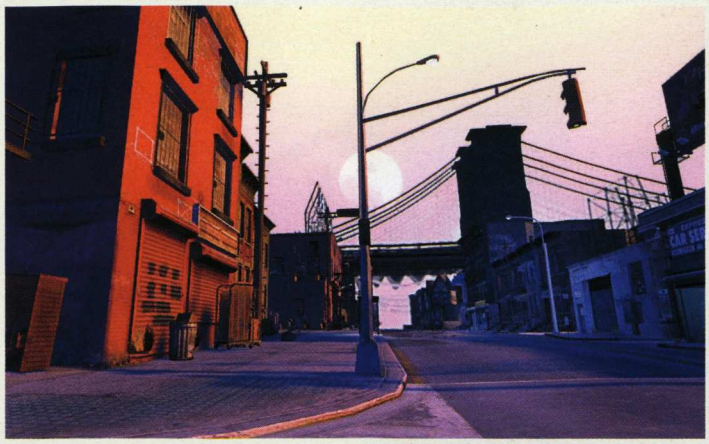
Nikdo se nestane boháčem přes noc, pokud jím vůbec někdy bude. Proslýchá se, že cesta k absolutnímu vládci města známá z minula je uzavřena – hráč bude mít v první řadě za úkol uspořádat život řadového imigranta a zajistit mu místo ve společnosti. Než toho dosáhne, čeká ho horská dráha, jejíž nosnou konstrukci netvoří trubky, ale rozmanité mise spojené s tradičním násilím. Ačkoliv nebude možné tloustnout či posilovat, nové role se dočkají souboje tělo na tělo zpracované atraktivněji než v minulých dílech a po bok se jim postaví akce se zbraní v ruce, aby ji přebila jízda na čemkoliv, co má motor. K automobilům, motorkám a vrtulníkům se přidávají lodě s rozsáhlými vodními cestami Liberty City a hráči si dokonce užijí i dobrodružství v nadzemce pomalované graffiti nebo na palubě lanovky. Rockstar nyní experimentuje s novými úhly kamery – přenést ji blíže za vozidlo, aby byl dojem z ubíhajících ulic metropole impresiv-

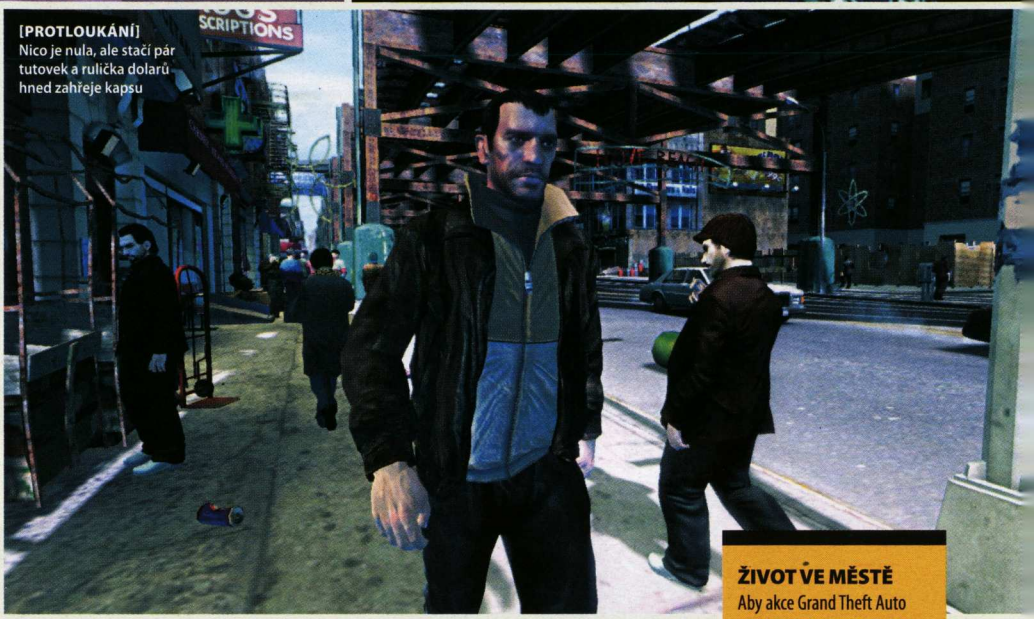
„AUTOŘI UŽ MĚLI PLNÉ ZUBY ŠPAGETOVÝCH GANGSTERŮ V KOŠILÍCH. POTŘEBOVALI NĚKOHO DRSNĚJŠÍHO!

KONCENTROVANÝ NEW YORK S PŘÍCHUTÍ VIRTUALITY

Ačkoliv se GTA IV odehrává v Liberty City, tvůrci se již od třetího dílu série nechávají inspirovat reálnými městy. Ve Vice City to bylo Miami, v San Andreas rovnou trojice metropolí Los Angeles, San Francisco a Las Vegas. Technika však návrhářům nikdy nedovolila vymodelovat reálnou předlohu do takových podrobností, jako nyní. GTA IV je doslova koláží význačných míst New Yorku poskládaných na herní mapu. Stavby se zde sice jmenují jinak, ale na jejich modelu znalec Velkého jablka pozná jejich původ. Chrysler building sice nebude mít nutně reálných 77 pater, ale i tak dotvoří siluetu města po boku Sochy svobody, mrakodrapu MetLife nebo Central Parku.







[PROTLOUKÁNÍ]
Nico je nula, ale stačí pár tutovek a rulička dolarů hned zahřeje kapsu

nější jako u klasických závodních her? Jak se autoři nakonec rozhodnou, uvidíme až na podzim, nicméně jisté je, že při střelbě se obraz klasicky zafixuje za ramenem hráče a uprostřed se objeví zaměřovací kříž. Nově bude možné uzamknout pohled na protivníka, kolem kterého lze následně úkrokovat, takže i fanatičtí hráči 3D akcí nad hrou nezlomí raketomet.

GTA IV se přestalo rozpínat co do plochy, ale šplhá do výšky! Minulé díly se odehrávaly takřka na placce, jen málokdy hráč opustil přízemní výškovou úroveň. Čtyřka nejenže dovolí Nikovi šplhat po telegrafních stožárech, aby se rozhlédl po okolí, ale udělá z výškové členitosti jeden ze svých základních prvků. Běžně bude možné vyšplhat do vyšších pater mrakodrapů a například prohodit oknem padoucha ukrývajícího se uvnitř (poctiví úředníci se zásadně nevyhazují, alespoň ne oficiálně!). S tím souvisejí také nové možnosti enginu RAGE (Rockstar Advanced Game Engine), jenž umožňuje plynulý přechod mezi interiérem a exteriérem. V GTA IV není žádná nahrávací obrazovka – hráč pronásledovaný policisty otevře dveře od domu, vyděsí rodinu dívající se na televizi, proběhne kuchyní na požární schodiště a skončí na zadní zahrádce. Stejně tak nebude problém odstřelit mafiána za okny proskleného mrakodrapu, jen mít dobrou mušku.

Zuřící býk

Proč jinak kontroverzní studio Rockstar v minulém roce vydalo neškodnou sportovní hříčku Table Tennis? Ta posloužila jako svérázná forma technologického dema enginu RAGE, jehož prostřednictvím autoři odzkoušeli všechny možnosti nové technologie. Nabyté zkušenosti se na GTA IV viditelně projevují zejména na pokročilé animaci všech postav. Nejen Niko Bellic má své těžiště, váhu, kolébavý krok a snadno uvěřitelné animace každé činnosti, od rozbíjení okénka auta až po pěstní souboje. Rovněž občané se vlní animačními fázemi, ale nejsou jediní, kterým byla věnována pozornost. „Naše vozidla se nyní chovají lépe než v řadě čistě závodních her," říká Dan Houser a přidává tím herní fyziku na seznam novinek, jimž dále vévodí dynamické osvětlení se střídáním dne i noci, povlávající záhyby oblečení a detaily obličejů při peprné mluvě.

Že GTA IV hodlá zaujmout v první řadě hratelností, předznamenává i odsunutí hvězdného dabingu charakteristického pro několik dřívějších dílů na vedlejší kolej. Tvůrci nechtějí, aby si hráči kupovali jejich produkt kvůli jménům na obalu, a tak tato stránka zůstává do bližšího odhalení otevřená, stejně jako soundtrack, který má nyní těžit z výhod nově zpracovaného rádia. Po hudební stránce překvapil již trailer, který po pestrých rockových a hiphopových melodiích z Vice City a San Andreas představil orchestrální hudbu amerického skladatele Philippa Glasse, který mimo jiné složil hudbu i k filmům Truman Show, Kundun či Iluzionista.

Nebude přehnané tvrdit, že Rockstar Games posedla touha inovovat. Kromě celkového důrazu na detailnost nového prostředí, vážnější zasazení a živější úkoly se ke slavnostní tabuli prodere také multiplayer. Nelze však očekávat, že se z GTA stane masivně multiplayerová hra, ovšem tvůrci již nyní připravují zajímavé módy, které odkryjí v průběhu léta. Věříme, že tvůrci brzy oznámí i verzi na PC, svět GTA IV je příliš lákavý, než aby si jej pro sebe ukously „jen" dvě konzole.

JAK SE TĚŠÍME? 9,5

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Obrovský smysl pro detail
- Virtuální New York à la Liberty City
- Nový hardware povoluje tvůrci obojek
- Autentické chování obyvatel
- Mise budou živější
- Mobilní telefon

- Zatím neoznámena PC verze
- GTA IV je vážnější – ubude vtipu?

GTA IV není pouze o neotřelém příběhu a balíku nových misí. Ukazuje, co všechno lze udělat s rozjetým konceptem původních her na novém hardwaru, a výsledek vypadá lákavěji než kdy dřív!

ŽIVOT VE MĚSTĚ

Aby akce Grand Theft Auto čím dál tím více připomínala reálný život, přinášejí autoři s každým dílem drobné prvky, které mu hru dále přibližují. Možnost navštěvovat fastfoody a tloustnout zde sice kvůli herní fyzice nebude (obtloustlý Nico Bellic by postupem času přesouval své těžiště níž a níž a natolik dynamický engine zase není), ale dočkáme se výběru peněz z bankomatů nebo například městské hromadné dopravy. Stačí se podívat na jízdní řád, vykopnout stařenku z lavičky a vsedě pohodlně počkat na autobus.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Válečné akce jsou v křeči. Řešení může být velmi jednoduché – neměnit téměř nic

Ač úspěšní a často cenění, zůstávají Brothers in Arms na poli válečných akčních sérií v pozadí. Přišli poslední, ale přesto se o díle Gearbox Software nedá mluvit jako o počinu čistě plagiátorském, stojícím na základech úspěšné konkurence. Brothers in Arms přinesli válečným hrám pocit se do minulosti. Brothers in Arms se na rozdíl od konkurenčních sérií Call of Duty a Medal of Honor nevzdávají vytyčené cesty druhou světovou válkou, ani nenabízejí přehnané revoluční mechanismy. „Jde pouze o detaily a využití novogenerační techniky," dodává zástupce vývojářského týmu Randy Pitchford.

„V JEDNOM Z TRAILERŮ SI MŮŽETE VŠIMNOUT ODLÉTÁVAJÍCÍCH KUSŮ PLOTU POD VAŠÍ PALBOU, SPADNOUT MŮŽE I SOCHA!

INFO
[Žánr] Válečná akce
[Výrobce]
Gearbox Software
[Distributor v ČR]
Ubisoft
[Homepage]
www.brothersinarmsgame.com
[Datum vydání]
Listopad 2007

PLATFORMA: PC, PS3, XBOX 360

týmové sounáležitosti, který doplnili o možnost své kolegy ve zbrani přímo ovládat. Přestože systém nebyl dokonalý a tvůrci pošramotili pověst hry nemastnou neslanou dvojkou (jíž mimochodem v zahraničí provázely nadšené ovace bez ohledu na nulové inovace a slabší herní náplň), jméno série má zvuk a Ubisoft se ji rozhodl ještě v letošním roce opět vyhnat na minová pole her pro PC, PS3 a Xbox 360. Nejsme tu však od toho ohlížet

Je to o pocitu

„V jedničce se seržant Baker učil velet vlastní divizi. Nyní poznává, co opravdu znamená být velitelem – jaké oběti je nutné přijmout a jak se s nimi vyrovnat." Zdánlivě nenápadné tvrzení je zároveň i středobodem herního scénáře. Více než kdy dříve zde půjde o pocity – týmovou hru, strach o vlastní vojáky i utrpení. V mnoha chvilkách přistihnete Bakera, kterak vzpomíná na

[RAMBO JE MRTVÝ] Krytí je základem úspěchu každé akce

DOUPĚ
Videa z her najdete na DVD 6/07

„JDE O DETAILY A VYUŽITÍ NOVOGENERAČNÍ TECHNIKY, ŘÍKÁ JEDEN Z TVŮRCŮ

zabité kolegy, jindy budete v jeho kůži přihlížet smrti dalšího z nich. Tvůrci se znovu snaží vyvolat v hráči pocit, že je reálnou součástí vší té vojenské mašinérie kolem něj, jako by po jeho boku bojovali skuteční přátelé a kamarádi. Nepoužívají však k tomu žádné nové metody – vystačí si s častými in-game sekvencemi, jež napovídají, že o příběh zde půjde ještě víc než v minulosti. Jako poměrně nedůležitá drobnost se přitom jeví informace, kamže nás tvůrci tentokrát zavedou. Nic radikálního se nemění, seržant Baker bude roku 1944 velet své výsadkářské 101. divizi na hranici mezi Německem a Holandskem a snažit se udržet linii zajišťující zásobování pro blížící se spojenecký úder v týlu nepřítele.

Spolehnout se můžeme na velký důraz, jenž je při vývoji kladen na otázku umělé inteligence. „Povšimněte si, jak si vojáci šeptají. Nedal jsem jim přitom příkaz, aby ztichli a ukryli se, reagují sami na vzniklou situaci a často mohou být v odhalení nepřátel rychlejší než vy sami," dodává Randy. Podle něj se nijak zásadně nezmění koncept ovládání postav, který byl dostatečně intuitivní již dříve. Pod kontrolu sice nově získáme také skupinu vybavenou bazukou, jejíž práce vypadá impresivně, základy ale zůstávají shodné. Filmové atmosféry tvůrci dosahují také zajímavým efektem, který nám byl prezentován při granátovém útoku na ukrývající se skupinku Němců. Po odhození se kamera zpomaleně přesunula za záda německé pěchoty, aby sledovala střemhlavý let jednoho z vojáků. Daný efekt nicméně není předskriptovaný. „Hra pracuje se systémem parametrů, na jejichž základě jsou tyto momenty tvořeny za běhu. Proto se nestane, že byste podobný efekt vídali ve hře příliš často. To by zkazilo pocit z hraní."

Po roce a stále stejně dobře

Velkou změnu zaznamenají prakticky všechny naše smyslové orgány. Zmiňovat se o propracovaném grafickém kabátě hry zní jako zbytečnost, vždyť první možnost pohlédnout mu do očí jsme již měli před více než rokem v traileru na E3. Na rozdíl od mnoha dřívějších zklamání z upravených videí vás zde žádné nepříjemné překvapení nečeká – co bylo vynikající předtím, je dobré i dnes, přičemž hra byla trochu

Kamil Gric, šéfredaktor Oficiálního Xbox 360 magazínu
Všechno se probouzí ze zimního spánku, Kamil už by nejraději konečně usnul

HAZE
VYZYVATEL CRYSIS ZKLAMAL

Vloni na E3 jsem po připravované střílečce z dílen Ubisoftu nenápadně pokukoval už z důvodu, že se francouzský vydavatel do hlubin striktně akčních her z první osoby obvykle nepouští. Změna jeho strategie je ale vítaným rozvířením vod, které se ještě více rozčeřily po oznámení, podle nějž hra vyjde s časovou exkluzivitou na Playstation 3 (verze pro PC a Xbox 360 se objeví s doposud nespecifikovaným zpožděním). Sony do svého rybníka chytilo štiku, která vypadá velmi ambiciózně, bohužel se však zároveň nevymyká trendům a spíše se veze na vlně zájmu vyvolané předloňským Far Cry. Prezentace na Ubidays naznačila, že tvůrci se hodlají vydat směrem přímočaré střílečky, jejíž hrdina (vaše herní alter ego) má prosté vlastnosti hrdiny, který odhodlaně bojuje proti nepřátelům. V základech se hra podle ukázek, jež jsem měl možnost spatřit, nevymyká standardu – staví na rychlé a svěží akci, které však schází invence a v mnoha ohledech překvapí i negativně (vozidla a další). Snad kdyby se tvůrci pokusili více čerpat z pocitů rozvráceného světa nebo beznaděje, jež naznačily předchozí zveřejněné tituly. V současné podobě není Haze špatnou hrou, zároveň však ani vynikající.

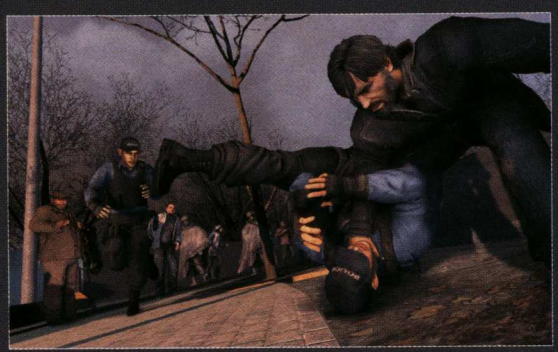
DOJMY Z UBIDAYS 07

SPLINTER CELL: CONVICTION

DOJMY Z UBIDAYS 07

OD ZÁKLADŮ V NOVÉM

Sam Fisher se letos změní k nepoznání. Jak mi prozradili sami vývojáři při krátkém rozhovoru: „Série potřebovala nový impuls a Conviction jí ho díky řadě změn dodá." Nejde přitom pouze o nový engine a hlavním důvodem není ani návrat do rukou osvědčeného montrealského studia. Fisher se ve snaze zachránit svou spolupracovnici Annu Grimsdottirovou stává psancem, který putuje světem a pátrá na vlastní pěst – za denního světla! Hra se v novém dílu vymaní ze stínů a temných úkrytů, když hráče vhodí do živoucího světa plného postav a interaktivních předmětů. Propracovaný fyzikální engine umožní využívat každou věc, kterou objevíte, a jak ukazuje první trailer složený z in-game záběrů ze hry, osud Sama zavede i na otevřená prostranství, jakými jsou kanceláře, park nebo bar, v nichž může splynout s davem a uniknout pronásledující policii. Změněna bude i řada dalších drobností v čele s bojovým systémem, o nichž vás však budeme podrobněji informovat v samostatném preview. Splinter Cell: Conviction by měl dorazit do obchodů již o letošních Vánocích, těšit se mohou majitelé PC a Xbox 360.



RAYMAN RAVING RABBIDS 2 JSOU ZPĚT!

Šílení králíci, kteří dominovali prosincové obálce Doupěte, udělali Ubisoftu prodejně radost, a tak se druhé pokračování bude až na drobné výjimky pevně držet šlépějí svého předchůdce. Hlavním rozdílem je nové směřování hry exkluzivně na platformy od Nintenda, Wii a DS, které vývojářskému týmu umožní rozvinout sérii nápadů s ovládáním miniher (vlažné přijetí prvního dílu na PC či zbylých konzolích potvrzuje správnost rozhodnutí). Jak lze očekávat, také příběh o mimozemské invazi králíčků, které hodlá svědomitý Rayman zabránit útokem na jejich základny, je zde spíše do počtu. Co do základního konceptu se tvůrci hodlají poučit z prvního dílu a dvojku nabídnout co nejširší hráčské obci, s čímž souvisí i zjednodušený režim ovládání. V něm hra provádí řadu aktivit přímo za vás (běhání, skákání a další), hráč samotný se soustředí pouze na vlastní cíl dané mise (mimo jiné plivání, rodeo nebo králičí baseball). Větší důraz je kladen také na multiplayer, kdy bude větší počet her podporovat možnost splitscreenu pro 2 až 4 hráče. Rayman Raving Rabbids 2 se má na pultech obchodů objevit na podzim letošního roku.

překvapivě prezentována na PC neznámé konfigurace (verze pro PS3 a Xbox 360 by měly být graficky shodné). Ožilo především samo prostředí, kterému tentokrát nedominují pouze oprýskané domy obklopené sutinami, ale i bující flóra – trsy keřů a květin, záhony plné zeleniny či majestátní větve stromů. Z dosud prezentovaných ukázek je cítit důraz na detail, který dodává jinak známému prostředí (kolikrát už jsme za poslední dva roky viděli malou evropskou vesničku, v níž probíhá přestřelka?) na nebývalé atraktivitě. Možná se stejně jako já přistihnete při chvilkách, v nichž sledujete namísto zuřivé bitvy v pozadí především okolní lokaci a její tvář.

Věrni novogeneračním závazkům přinesou i Brothers in Arms řadu samozřejmých detailů jako větší interaktivnost prostředí. V jednom z trailerů si můžete všimnout odlétávajících kusů plotu pod vaší palbou. „Už jste něco podobného ve válečné hře viděli? My nikoliv," dodává Randy. Přestože tvůrci neslibují interaktivitu v každém ohledu, zážitku a jeho věrohodnosti prospívají i zdánlivé drobnosti. Jejich strůjcem je propracovaný fyzikální engine, což později v prezentovaném demu ukázalo i neuvážené rozhodnutí schovat se za kamennou sochu, jež se pod náporem střel z kulometu postupně sesunula k zemi.

I málo stačí

Na hratelnosti to leccos mění. Ukrývání se a vhodný výběr objektů je vůbec jedním z prvků, které posouvají hratelnost k titulům jako Rainbow Six Vegas. Pokud se ale podíváme na Hell's Highway s odstupem, zjistíme, že změn přináší minimum. Přesto (či snad právě proto?) se koncept hry zdá být zdařilý a dostatečné vyspělý k dosažení novogeneračního zážitku, o nějž se konkurenční série pokouší závažnějšími změnami. Sám jsem měl při hraní posledních válečných akcí pocit, že jich už bylo dost. Brothers in Arms mě ale k monitoru poutají stejně jako kdysi úchvatné ukázky z hraní filmového Call of Duty. Stačí to jako záruka kvality? Stále zůstává množství nezodpovězených otázek, ale k vysokým očekáváním máme konečně hmatatelný důvod.

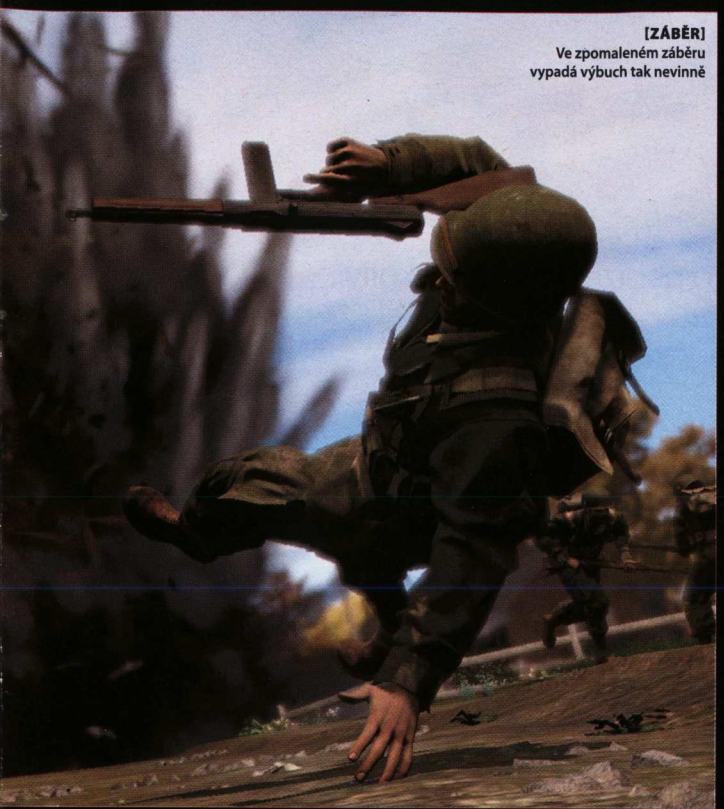
JAK SE TĚŠÍME? **8,2**

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Důraz na výpravu
- Živější herní prostředí
- Působivé grafické zpracování

- Není zaostalý herní koncept?
- Hrozí přejedení válečnými hrami

Brothers in Arms: Hell's Highway překvapivě nemění zažitý koncept, pouze pro jeho zdokonalení využívají služeb nových technologií. Výsledný guláš nejenže pěkně voní, ale i chutná. Přesvědčíme se o tom již letos v listopadu.



[ZÁBĚR]
Ve zpomaleném záběru vypadá výbuch tak nevinně

[DETAILY]
Všimněte si, jak je herní prostředí bohaté

[MODELEM]
Teda, pózovat pro ty novináře je ale otrava

TOP 10
NEJPRODÁVANĚJŠÍ HRY V KVĚTNU
HYPERMAX
WWW.HYPERMAX.CZ

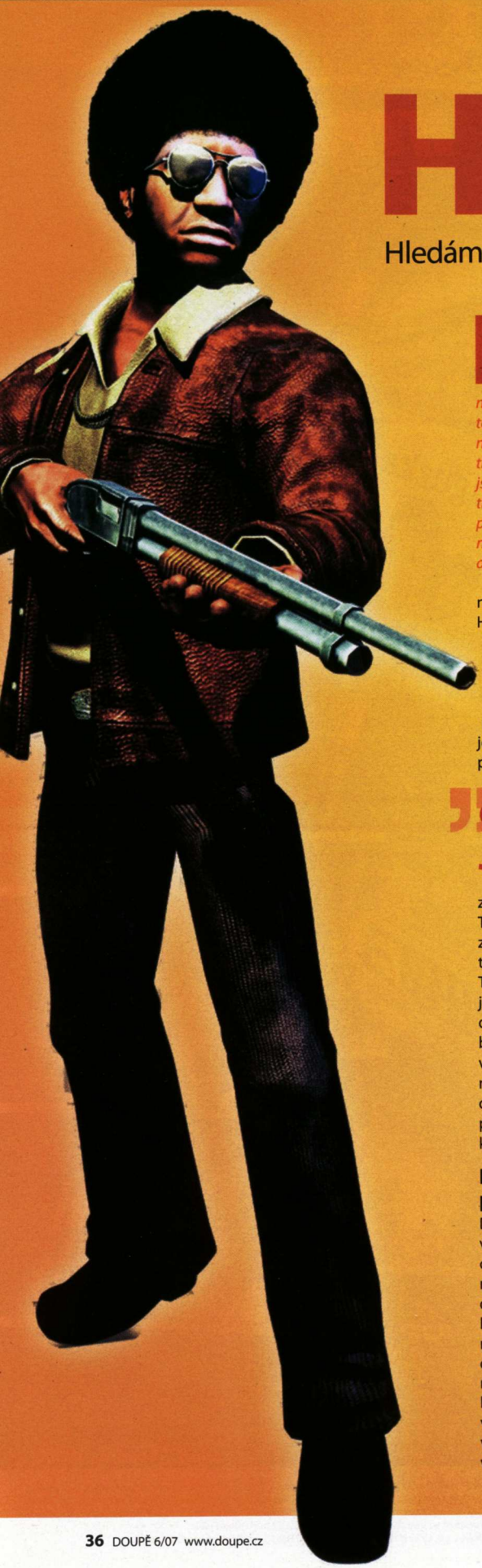
1. TRACKMANIA UNITED – 799 Kč SMS: TMU
2. WILDLIFE PARK 2 – 999 Kč SMS: WL2
3. TUNGUZKA – Přísně tajné – 799 Kč SMS: TUN
4. STREET RACING SYNDICATE – 399 Kč SMS: SRS
5. SUPER-BIKES – Riding Chall. – 599 Kč SMS: SUB
6. BAD DAY L. A. – 399 Kč SMS: BDLA
7. MOTORACER 3 Gold Edition – 599 Kč SMS: MR3
8. BATTLE OUT OF HELL – 399 Kč SMS: BOOH
9. VANGUARD Saga Of Heroes – 999 Kč SMS: VNG
10. PŘÍPAD STŘÍBRNÉ NÁUŠNICE – 399 Kč SMS: SHER

SMS SHOP
+420 777 961 043
eshop.cinemax.cz

Pošlete na číslo 777 961 043 SMS ve tvaru:
D607, Kód hry, Příjmení, Jméno, Ulice č.p., Město, PSČ

SMS pošlete ze svého mobilního telefonu. SMS poslané z internetu nebudou akceptovány. Na vámi uvedenou poštovní adresu bude produkt doručen dobírkou prostřednictvím České pošty. Cena je včetně DPH, za poštovné a balné účtujeme 85 Kč. Objednávky budou vyřízeny do 48 hodin, předobjednávky v den vyjití hry. Objednávku můžete stornovat na telefonu +420 257 327 239. Cena SMS do sítě Vodafone dle běžných tarifů. Získaná data slouží pouze pro vyřízení objednávky a nebudou využita pro marketingové účely.
Objednávky vyřizuje CINEMAX, s. r. o., Elišky Přemyslovny 433/33, 156 00 Praha 5, info@cinemax.cz, www.cinemax.cz

inzerce »

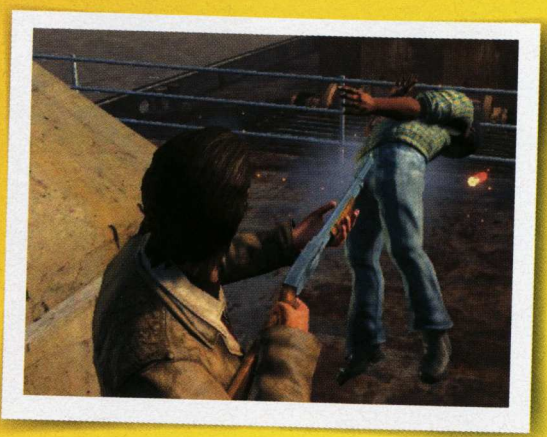


HEI$T

Hledám práci. Zn.: Pro peníze udělám cokoliv!

Z vlášť, když těch prachů bude hodně. Víš jak, zrovna tě pustí z basy, nemáš kam složit hlavu, protože ti stará utekla s tvým nejlepším kámošem, kterej ti ji brousil za zády, zatímco jsi dělal vejlety s cílem zajistit se na starý kolena. Takže pokud z toho kápne fakt balík, nemám s tím problém a jdu do toho.

Přesně tak by mohla začínat nová gangsterka jménem Hei$t, s níž nás hodlá ještě letos přepadnout vývojářská banda kolem Briana Farga říkající si inXile Entertainment. Ačkoliv na herní scéně nejde o žádné nováčky, jeden pohled do jejich životopisu dá jasně najevo, že mají za sebou pouze jedinou hru. To ale není důvod k obavám, zvláště když se jedná o neskutečně humorné RPG jménem The Bard's Tale, které svým jedovým prstem píchlo snad do všech omletých klišé oblíbeného žánru. Dnes představovaný Hei$t sice bude hrát na vážnější notu, nicméně opět by mělo jít o pořádnou porci zábavy s množstvím sarkastického humoru.



Loupeže, přepadení, únosy

Děj hry začíná v roce 1969 v San Franciscu těsně potom, co opustíte brány tamější káznice, kde jste si museli odsedět trest za jednu zpackanou loupež. Vaším druhým já se na celou dobu hry stane mladík Johnny Sutton, což je syn nechvalně proslulého lupiče, kterého dobře znala policie v celém městě. Minulý čas je v tomto případě na místě – váš otec byl při jedné z akcí při vylupování banky zastřelen a vy byste rádi zaujali jeho místo a stali se tím nejobávanějším gangsterem v okolí. Cesta na vrchol je ale strmá a jen málokdo ji zdolá. Právě proto se Johnny nepouští do akcí sám, ale má při sobě partu svých kumpánů, kterým bezmezně věří a byl by ochoten za ně položit život.

> **CESTA NA KRIMINÁLNÍ VRCHOL JE STRMÁ A ZDOLÁ JI JEN MÁLOKDO**

S představováním začneme u nenápadného Crackera, což je specialista na nejrůznější sejfy a kasy. Druhým do party je kliďas Kid, jehož doménou je všechno, co má alespoň dvě kola. Tento chlapík vás dostane z místa na místo stejně rychle a bez obtíží, jako byl zvyklý Michael Schummacher jezdit najisto pro poháry. Třetím je trochu jednodušší bouchač Crumb, jinak ale dobrák od kosti. V ostrém kontrastu vůči němu stojí přemýšlivý strýček Sal, jenž je mozkem celé party, jelikož je to právě on, kdo po nocích pečlivě plánuje průběh všech akcí.

Všichni ruce nad hlavu a rychle na zem – tohle je přepadení! Jestli někdo bude klást odpor, nemám problém ho vodbouchnout! Hej, ty za tím sklem, odveď tady mýho kámoše k sejfu a fofrem, nebo se neznám a ustřelím ti palici!

Ačkoliv ve hře hrajete pouze za Johnnyho, během misí můžete svým parťákům udělovat jednoduché příkazy typu braň mě, střílej na všechny, kryj se apod. Ovšem i bez vašeho dohledu se o sebe umějí postarat, jelikož disponují propracovanou inteligencí. Ba co víc, jejich charaktery se budou vyvíjet, což znamená, že každá z postav má mít k dispozici několik vlastností, které budete moci vylepšovat. Například čím častěji Cracker otevře nějaký zámek, tím lepší se ve svém řemesle stane a příští sejf mu již zabere méně času. Na druhou stranu by se měly všechny postavy chovat lidsky, což v praxi znamená, že když věci nepůjdou podle plánu, mohou si postavit hlavu, řídit se vlastním rozumem a neposlouchat vás. S každým ze členů týmu tak můžete mít různé vztahy, ať už pozitivní či negativní, podle vašeho chování k nim.

Michal Ader, vedoucí DVD přílohy
Neví, kam dřív skočit

Poznejte otevřený svět s desítkami možností

Hei$t má být vedle týmové spolupráce především o desítkách možností a otevřené hratelnosti, díky čemuž by mohl směle konkurovat i velikánům, jako je Grand Theft Auto. Autoři se rozhodli do hry přenést desítky kilometrů čtverečních San Francisca a přilehlého okolí a na vás bude se s tímto městem seznámit, zaznačit si do mapy všechny banky, pečlivě naplánovat únikové trasy anebo objevit různé zkratky, které nejsou na první pohled viditelné. Ostatně plánování bude hrát velkou roli. Je mnohem elegantnější provést loupež čistě bez jediného výstřelu, než když za sebou necháte spoušť srovnatelnou s útokem teroristů. Abyste se nemuseli v každém přepadení brodit potoky krve a olova, můžete si opatřit přístup ke kamerovému či zabezpečovacímu systému a všechny své akce předem vypucovat do nejmenších detailů. Bylo by vhodné podplatit policistu, aby zdržel své kolegy před výjezdem? Nebo přijdou vhod nějaké trhaviny? A co třeba vypátrat choulostivé informace na ředitele banky? Jednoduše udělejte to, co je pro vás nejlepší!

Slyšíš to? Poldové? Poldové! Sakra, jak se to mohlo stát, říkals, že tahle akce je naprosto bezproblémová, že jen sbalíme peníze a zdrháme pryč bez jediného výstřelu. A zrovna dneska jsem si vzal čistou košili…

Ovládněte vozidla a naučte se utíkat

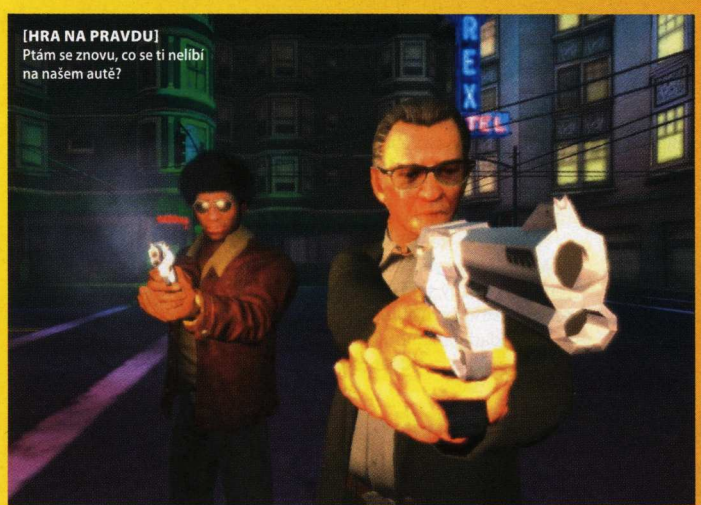
Mnohem důležitější než přepadávání bank, skladišť, nočních klubů, luxusních restaurací a jiných podobných podniků je následný únik do úkrytu. Pokud vám loupež zabere jen chviličku, maximálně se na vás pověsí jedno či dvě policejní auta. V případě, že vám akce zabere více času, čekejte, že vás strážci zákona v budově obklíčí a vy se budete muset vyrovnat se štiplavým slzným plynem nebo rovnou salvou olova. Nestačí plánovat pouze do okamžiku, kdy získáte peníze, ale až do chvíle, kdy s nimi budete v bezpečí. Dokonce i hladké pláchnutí z banky si můžete různě pojistit. Stačí například předem zaplatit řidiči autobusu, aby po zatroubení zatarasil cestu při honičce – jednoduché a velmi elegantní!

Zbraně a auta by měly odpovídat době, v níž se vše odehrává, tudíž po stránce arzenálu se můžeme těšit na různé pistole, pušky, brokovnice, samopaly nebo tehdy moderní zbraně z vietnamské války, jako je AK-47 nebo M-16. Vedle nich se ke slovu dostanou i starší kousky, jakým je třeba Tommy gun nebo Grease guns, což je výbavička úzce spjatá s gangsterským prostředím.

Bože, my to dokázali! To, jaks jim ujel tou zapadlou úzkou uličkou, bylo famózní, ani si nevšimli, kam jsme se vytratili. Věřím, že ještě teď tam někde kroužej a hledaj naše auto, a my si tu zatím hovíme v teplíčku a počítáme naše prachy!

Technická stránka hry bude taktéž prvotřídní, Hei$t bude poháněn enginem Unreal 3.0, přičemž grafická stránka reflektuje závěr šedesátých let a podle prvních vypuštěných obrázků se jí to daří – auta, oblečení, účesy, domy, zkrátka vše, co patřilo k volnomyšlenkářské Americe v té době. Nemalé naděje jsou vkládány i do multiplayeru, ovšem o něm autoři mnoho informací neprozradili. Slibný by mohl být i soundtrack, jelikož tehdejší doba byla silná na ikony hudebního nebe a sami vývojáři podle všeho plánují mít ve hře písně od The Doors nebo Jimiho Hendrixe. Nechme se překvapit, kolik peněz z portmonek hráčů vývojáři nakonec ukradnou.

[ZTRACENI]
Já ti říkal, že jsi měl vzít mapu



[HRA NA PRAVDU]
Ptám se znovu, co se ti nelíbí na našem autě?

INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce] inXile Entertainment
[Vydavatel] Codemasters
[Homepage] www.codemasters.com/heist
[Datum vydání] 4. čtvrtletí 2007

PLATFORMA: PC, PS3, XBOX 360

JAK SE TĚŠÍME?

8,7

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Atraktivní prostředí
- Možnost vývoje postav
- Pěkná grafika
- Stylový soundtrack

- Bojíme se překombinovanosti hry
- Nebude to jen další klon GTA?
- Fyzikální model vozidel

Máte rádi gangsterky a vzýváte Tarantina jako boha? V tom případě zaostřete na Hei$t, který by nás měl zanést do prostředí prošpikovaného loupežemi, automobilovými honičkami, přestřelkami s policisty a další nekalou činností.

KDO JE BRIAN FARGO?

Brian Fargo patří mezi nejzkušenější lidi pohybující se v herním průmyslu. V roce 1983 stál u zrodu společnosti Interplay, v níž dlouhá léta působil a podílel se na takových peckách jako Fallout nebo MDK. Do roku 2002, než byl Interplay koupen firmou Titus Interactive, zastával pozici jejího výkonného ředitele. Po odchodu si založil vlastní společnost s názvem inXile Entertainment, která v říjnu 2004 vydala svou prvotinu jménem The Bard's Tale. Titul Hei$t je v pořadí její druhou hrou a klade si za cíl vynést studio mezi elitu v oboru.

[DVA SE PEROU]
A třetí, čtvrtý i pátý se přiblble smějí

INFO

[Žánr] Strategie s RPG prvky
[Výrobce] Nival Interactive
[Vydavatel] CD Projekt
[Homepage] www.mightandmagic.com
[Datum vydání] 4. čtvrtletí 2007

PLATFORMA: PC

[KARNEVAL]
A můžeme to rozjet!

HEROES OF MIGHT & MAGIC V: TRIBES OF THE EAST

V povzdálí jsou slyšet zlověstné bubny značící příchod krvelačných skřetů!

Obrovská škála nového obsahu a poutavé epické vyprávění příběhu nadchne oddané fanoušky série. Přesně tato slova vyletěla před několika týdny z úst marketingového ředitele Johna Parkese z Ubisoftu. V pořadí již druhé rozšíření původní hry hodlá zachytit konečnou kapitolu nezapomenutelného boje, který začal přerušením svatby královny Isabely pekelnými démony. Vydáme se po stopách pána nekromantů Arantira, který odkryje proroctví Temného Mesiáše a posléze i velké spiknutí démonů zasahující až na nejvyšší místa. Autoři se tentokrát rozhodli opět po letech spojit sérii Heroes s kolegy z akčního a RPG ranku, a proto se v novém datadisku objeví několik známých postav z Dark Messiah of M&M.

Nejpodstatnější inovace ovšem spadá do žebříčku jednotlivých národů, mezi které se nově zařadí barbarští skřeti. Jejich potenciál půjde využít k prostému ničení, plení všeho živého a rozsévání chaosu. Ne nadarmo se chlubí neurvalostí, pyšností a absolutní nezávislostí. Životní postoj této strany je zřejmý z jednotek, jejichž voje utvoří převážně goblini, kyklopové, kentauři a jim podobní, tedy vojáků, kteří se netěší příliš kladnému mediálnímu obrazu. Skřeti to vůbec na světě nebudou mít lehké, podle informací české stránky Heroes Centrum byli vytvořeni speciálně k boji proti démonům, ale zároveň to jejich lidští pánové přehnali s výchovou, a tak pro jistotu nenávidí i je.

Přibude celkem čtyřicet devět bojovníků, monster, kouzelníků a jiných renegátů, každý s odlišnou silou, schopnostmi i využitím. Barbarské hrady například nabídnou tvorbu speciálního bojového čaroděje, jenž dokáže

> **MEZI NOVÉ NÁRODY SE ZAŘADÍ KRVELAČNÍ SKŘETI!**

způsobit větší ztráty při střelbě na dálku. Na druhou stranu však nezvládne vyslovit jedinou kletbu, což ho v mnoha ohledech znevýhodní.

Tribes of the East rovněž nabídne možnost upgradu snad každé postavy z HoM&M V (rytíř například bude moci odložit štít a vzít do rukou obouruční meč atd.). V konečném výsledku bychom se měli setkat se sto sedmdesáti unikátními jednotkami, po jejichž boku se objeví také nová kouzla a bojové schopnosti. V roli velitele skřetí bojové frakce například okusíte speciální kombo akci s názvem Artifact power, jejíž síla bude vycházet z nově přibylého artefaktu. Autoři jsou ovšem na bližší informace skoupí a mnoho toho neprozradili ani o složení skřetího města a jednotlivých budovách. Jedinou výjimku udělali v případě trhu otroků. Pomocí něj půjde vyměnit nepotřebná vojska za potřebné zdroje, což se určitě občas hodí.

Jestli holdujete multiplayerovým kláním, Tribes of the East vám udělá větší radost, neboť hned deset z patnácti nových map spadá do této kategorie. Zbylých pět je přiřazeno singleplayerové části, jenže – není to málo? Nebylo by od věci rovnoměrnější rozdělení misí namísto pětice roztahaných map kampaně. Rovněž je trochu matoucí fakt, že v pořadí již druhý datadisk hodlá zabrusit do vod stand alone titulů, takže pro jeho spuštění nebude nutné vlastnit původní hru, byť právě i ta má přeci prostřednictvím expanze doznat několika menších změn, nemluvě o předpokladu znalosti původního příběhu.

SMRTÍCÍ KOUZLA V CHYSTANÉM ROZŠÍŘENÍ

Pomsta bohů
Kouzlo způsobující nesnesitelnou bolest, jejíž síla se bude odvíjet od počtu zlikvidovaných jednotek v cílové armádě.

Vampyrismus
Upíří kouzlo dokáže přátelské jednotce přiřadit schopnosti nemrtvých, mezi něž se řadí i vysávání života z těla nepřítele.

Smutek
Jednoduché, ovšem účinné kouzlo, jehož působením u vybrané jednotky zmenšíte morálku a štěstí.

JAK SE TĚŠÍME? 8,6

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Epické zakončení děje
- Nové kampaně
- Nový národ – skřeti
- Úpravy starých jednotek
- Není nutné vlastnit původní hru
- Malý počet map pro singleplayer
- Další rozbité prasátko

Datadisk Tribes of the East slibuje velkolepé zakončení pátého dílu HoM&M. Jeho největším lákadlem se stane zbrusu nový národ v podání skřetích nestvůr a jiných barbarských odpadlíků, kterého se již nyní v redakci nemůžeme dočkat.

David Marák, stálý spolupracovník Doupěte
Ranní ptáče dřív chcípne, než někam doskáče

KING'S BOUNTY: THE LEGEND

Královská legenda se vrací s odhodláním porazit krále!

King's Bounty je legenda, jejíž jméno se zapsalo do podvědomí mnoha hráčů ještě v dobách dávno minulých. Právě ona se stala základem pro slavnou sérii Heroes of Might & Magic a ne nadarmo je považována za „nultý" díl celé dosavadní pentalogie. Nicméně jak roky plynuly, prach snášející se na nezapomenutelný název sílil, až přes něj nebylo vidět. Lidé z vydavatelství 1C však na loňské E3 představili speciální prachovku nazvanou Battle Lord. Její potenciál byl velký. A to natolik, že se ji později rozhodl vydavatel společně s vývojáři přejmenovat rovnou na King's Bounty: The Legend.

V prvním jmenovaném případě půjde především o prohledávání a objevování světa, sbírání pokladů a komunikování s ostatními, zatímco když narazíte na nepřátelskou bandu, vyměníte roli cestovatele za vojevůdce. V ní budete muset dokázat, že jste si svou armádu vybrali dobře, samotný hrdina se totiž potyček přímo nezúčastní. Na bitevním poli sehraje roli přihlížející šedé eminence schopné sesílat kouzla jak na protivníkovy, tak i na hráčovy jednotky. Jeho přímé ohrožení ale každopádně nebude možné, stejně jako ve všech dílech HoM&M (vyjma rozporuplného čtvrtého).

„MÍSTO TAHOVÉHO REŽIMU BRÁZDÍTE MAPU V REÁLNÉM ČASE

David Marák, stálý spolupracovník Doupěte
Ranní ptáče dřív chcípne, než někam doskáče

Hra je opět situována do tradičního fantasy prostředí zmítaného zlem, jejž musíte zažehnat a zachránit svět od zhouby. Setkáte se s ďábelskými kouzelníky, moudrým králem i nebojácnými bojovníky všeho druhu. Spousta fantasy stvoření přitom může tvořit součást vaší malé velké armády, jíž se zmocníte v bitevním módu. Není žádným tajemstvím, že King's Bounty bude stejně jako HoM&M striktně rozdělena na průzkumnou a bojovou část.

Nicméně najdou se i aspekty, které tyto dva pomyslné krále tahových strategií výrazně odlišují a jedním z nich je právě absence tahového režimu v adventurní části. Brouzdání světem se bude konat v plné realtimové podobě, zato u bitevního módu zůstane princip „táhni, a pak já" zachován. Za zmínku stojí mimo jiné velký svět s tucty různorodých lokalit, mezi nimiž půjde cestovat například za pomoci vzducholodi. Přitom každé prostředí nabídne odlišná monstra, rozdílná stavení a jiná kouzla. Ve hře nechybí ani hrady, ale hrdina je vlk samotář, takže města rozhodně nebudete obsazovat, abyste budovali rozsáhlá sídla a velkovýrobny své armády. Tu budete sbírat spíše na svých toulkách zemí.

Ve všech částech světa sehrají důležitou roli poklady v podobě truhel, jimiž si můžete značně přilepšit. Některé budou k dispozici volně při objevování nových koutů v okolí, jiné naopak půjde získat pouze výhrou nad protivníkem v bitevní části. Každopádně se jejich sbírání vyplatí, neboť mohou skrývat jak cenné suroviny, tak i kouzla či jiná překvapení.

Autoři přisuzují velkou roli odlišnostem jednotlivých hrdinů, přičemž vybrat si půjde mezi třemi variantami – válečníkem, paladinem nebo mágem. Každý z nich s sebou ponese mnoho specifických vlastností a každý se bude postupem času zdokonalovat. Samozřejmostí se stane navyšování levelu a sbírání dovednostních bodů ve stylu známém z HoM&M. S jejich pomocí budete posléze řešit úkoly, postupně zadané od přítomných postav.

King's Bounty zkrátka vsází na jistotu. Osvědčený systém převedený do realtime režimu, známé souboje a důležitý hrdina. Podaří se mu prosadit se v době, které kraluje tahový svět Might & Magic? Přesvědčit se o tom ovšem budeme moci už v průběhu čtvrtého čtvrtletí letošního roku.

INFO

[Žánr] Strategie s RPG prvky
[Výrobce] Katauri Interactive
[Vydavatel] 1C
[Homepage] int.games.1c.ru/kingsbounty
[Datum vydání] 4. čtvrtletí 2007

PLATFORMA: PC

PRVNÍ DOJMY Z HRANÍ

King´s Bounty se opravdu logikou hraní příliš neliší od HoM&M. Realtimové pobíhání světem ale hru velice zrychluje, odpadá mnohdy otravné čekání na soupeřovy tahy a vše ubíhá svižněji. Cizí jednotky navíc nejsou statické a můžete se jim pokoušet vyhnout. Bojím se trochu, že hra brzy upadne do stereotypu. Bere si z HoM&M jen to nejšťavnatější, odhazuje všechno zpomalující (starost o hrady, výrobu armády, spolupráci hrdinů), což je na první pohled skvělé, ale na druhou stranu i k tomu nejchutnějšímu steaku se v restauracích podává příloha.

Honza Morkes

JAK SE TĚŠÍME? 8,5

INDEX OČEKÁVÁNÍ

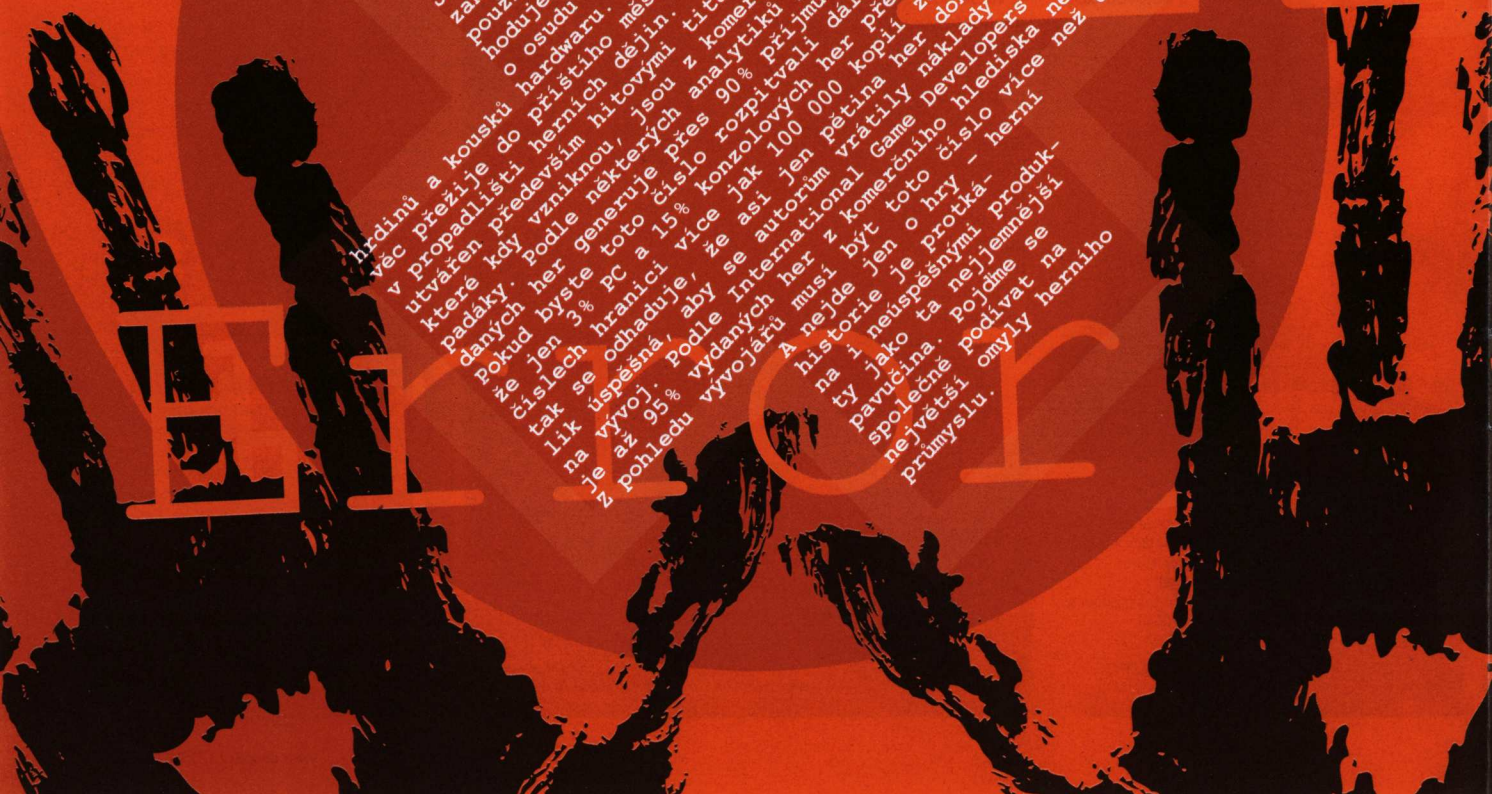
- Navrat legendy
- Pořádná konkurence pro HoM&M
- Netradičně netahové řešení v adventurním módu
- Různorodá prostředí i fantasy stvoření
- Sbírání pokladů

- Málo inovací v porovnání s HOM&M
- Klasický příběh
- Vyváženost a zpracování v adventurové realtime části

Podtitul nově chystané hry King's Bounty jasně naznačuje, že se jedná o legendu, a její návrat by si neměl nechat ujít žádný stratég. Otázkou ale zůstává, do jaké míry se podaří autorům vyhrát souboj se sérií HoM&M, od které se The Legend zatím v mnoha ohledech neliší.

Největší omyly herního průmyslu

Roztříštěný svět se globalizuje. Z her a hardwaru se stává spotřební zboží, které v pravidelných cyklech obměňujeme. Jako trojbojáři svázaní disciplínami vzít, použít a zahodit rozhodujeme svým jednáním o osudu mnoha herních hrdinů a kousků hardwaru. Jen na nás závisí to, zda daná věc přežije do příštího měsíce, či zda okamžitě skončí v propadlišti herních dějin. Jelikož je herní průmysl utvářen především hitovými tituly, drtivá většina her, které kdy vzniknou, jsou z komerčního hlediska propadáky. Podle některých analytiků pouhá desetina vydaných her generuje přes 90% příjmů herního průmyslu. Pokud byste toto číslo rozpitvali dále, zjistili byste, že jen 3% PC a 15% konzolových her přesáhne v prodejních číslech hranici více jak 100 000 kopií za rok. Stejně tak se odhaduje, že asi jen pětina her dokáže být natolik úspěšná, aby se autorům vrátily náklady vynaložené na vývoj. Podle International Game Developers Association je až 95% vydaných her z komerčního hlediska neúspěšných. Z pohledu vývojářů musí být toto číslo více než děsivé. A nejde jen o hry – herní historie je protkána i neúspěšnými produkty jako ta nejjemnější pavučina. Pojďme se společně podívat na největší omyly herního průmyslu.



Herní konzole

Jako první si vezmeme na paškál konzole. V této oblasti je více neúspěšných projektů než zmutovaných ryb v rybníce u Temelína. Snad každá firma v dřevních dobách herního průmyslu se pokoušela obsadit trh svou herní konzolí. Některé z nich dopadly relativně úspěšně, jiné se staly učiněným propadákem.

ATARI JAGUAR

CÍL	Konzole nové generace, první „64bitový systém"
VÝSLEDEK	Atari Jaguar skončil v propadlišti dějin z důvodu malého množství zajímavých her. Celý fenomén vedl k odchodu Atari z trhu s hardwarem

Spočítejte si to! Přesně takový byl marketingový slogan konzole Jaguar od společnosti Atari, která se ji rozhodla uvést na trh v roce 1993 na základě výborné spolupráce s firmou Flare Technology. Ta pro Atari vyvíjela hned dvě konzole naráz – první s 32bitovou architekturou nesla pracovní název Panther, druhá 64bitová Jaguar. A protože práce na ní šly rychleji, než se plánovalo, rozhodlo se Atari Panthera zrušit a dát zelenou pouze Jaguaru. Každý, kdo dával v hodinách matematiky pozor, si jistě spočítá, že 64 je dvojnásobek 32. Přesně na tuto kartu Atari vsadilo a doufalo, že díky trumfu v podobě 64 bitů a přeskočení jedné generace nechá konkurenci na hony za sebou. To se však trochu přepočítalo.

Jelikož se v té době moc nemluvilo o tom, že oněch kouzelných 64 bitů bylo dosaženo dvěma 32bitovými procesory, našlo se velké množství lidí, kteří si Jaguara s vidinou vlastnictví nejvýkonnější konzole na trhu pořídilo. Byť bylo první přijetí kladné a naznačovalo, že by se tato konzole mohla mezi lidmi chytit, záhy se projevil jeden z nedostatků platformy – měla málo kvalitních her. Situaci sice změnil příchod titulů jako Tempest 2000, Doom, Wolfenstein 3D či Alien vs. Predator, ale to byla jen špička ledovce, a jak se časem ukázalo, pro vývojáře byl problém hry pro Jaguar vyvíjet z důvodu jeho špatné architektury a především chyb v hardwaru (některé operace při práci s pamětí relativně snadno zahltily procesor). Stejně tak přicházely stížnosti od samotných hráčů na složitý ovladač. Kyselým citronem na téhle šlichtě byla absence CD mechaniky, kterou sice Atari do konzole po čase doplnilo, avšak stejně rychle jak se zájem o konzoli zvedl, tak opadl.

Na trh se mezitím dostaly očekávané Sony Playstation i Sega Saturn a příjmy Atari začaly klesat rychlostí volného pádu. V roce 1996 na tom firma byla tak špatně, že se musela spojit s firmou JT Storage a ta ji paradoxně stáhla ke dnu ještě víc. Nebýt Hasbro Interactive, která Atari a všechny její pohledávky koupila, dnes by po ní neštěkl ani pes.

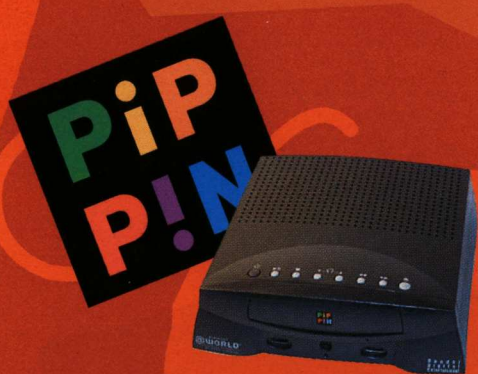
CO MOŽNÁ NEVÍTE: Konzoli Jaguar pro Atari původně vyráběla firma IBM. Obě společnosti spolu uzavřely kontrakt ve výši 500 milionů dolarů, podle něhož se IBM zavázalo postarat o výrobu, testování, balení a následnou distribuci k zákazníkům.

APPLE PIPPIN

CÍL	Snaha společnosti Apple získat významný podíl na stále se rozvíjejícím herním trhu
VÝSLEDEK	Mizerné ohlasy z řad hráčů na zastaralý hardware, vysokou cenu a malé množství her

Mít vlastní herní konzoli bylo jednu dobu otázkou prestiže. Dokonce došlo i na takové herní puritány, jakým je Apple, který se od svého založení profiloval hlavně coby výrobce počítačů určených k práci. Psala se první polovina 90. let a Steve Jobs, jenž je obecně znám podceňováním her jako takových, se nechal svými kolegy přemluvit k požehnání vývoje nové herní konzole jménem Pippin. Ve své podstatě se jednalo o PC postavené na 66MHz procesoru a běžící na osekané verzi applovského operačního systému MacOs. Oproti konkurenci se mohla konzole pochlubit 14,4kbit/s modemem a čtyřrychlostní CD mechanikou. I přesto však nešlo na svou dobu o výkonnostně nijak zázračný stroj, nicméně Apple v jeho úspěchy věřil. Hodlal jej uvést na trh formou licencování technologie, kterou jako jediná zakoupila japonská společnost Bandai. Ta konzoli uvedla v letech 1995 a 1996 nejprve v Japonsku a poté ve Spojených státech.

O tehdejší trh se ale praly konzole Nintendo 64, Sony Playstation a Sega Saturn, na které Apple Pippin obrovsky ztrácel. Ať již neodpovídající cenou blížící se k hranici 600 dolarů, velmi malým množstvím her či slabým výkonem ve 3D. Lidé z Apple si vše spočítali a po vyrobení několika várek konzolí celý projekt stopli. Podle všeho se vyrobilo mnohem více příslušenství ke konzolím než jich samotných, konzolí se dostalo na trh nakonec jen několik tisíc. To, že byl Pippin pro Apple jedno velké fiasko, potvrzuje i „ocenění" v podobě 22. místa v žebříčku nejhorších technologických produktů všech dob v magazínu PC World.



CO MOŽNÁ NEVÍTE: Konzole Apple Pippin byla uvedena na trh v roce 1996 při příležitosti pořádání herní výstavy E3. Společnost Apple si najala na propagaci konzole zpěvačku Sheryl Crow, která měla na launch party v Beverly Hills Hotel vystoupení a posléze si na Pippinu zahrála i pár her

Michal Ader, vedoucí DVD přílohy
Neví, kam dřív skočit

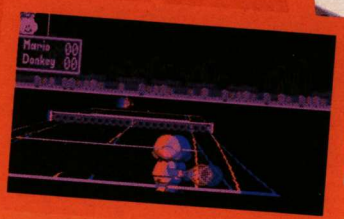
VIRTUAL BOY

CÍL	První přenosná konzole schopná zobrazovat skutečnou 3D grafiku
VÝSLEDEK	Obskurní herní zařízení jen pro zaryté fanoušky Nintenda

Koncept přenosné konzole Virtual Boy vypadá z dnešního pohledu fantasticky, ale z hlediska finančních výsledků šlo o největší propadák společnosti Nintendo. Ta v roce 1995 uvedla na trh nadmíru originální přenosnou konzoli, která umožňovala hraní skutečných 3D her. Jejím základem byly speciální brýle, které obsahovaly obrazovku pro levé a pravé oko, z nichž každá promítala obraz v jiné barvě – levá vykreslovala scénu v modré barvě, zatímco pravá v červené. Jejich spojením bylo dosaženo nevšedního stereoskopického efektu a výsledkem byla 3D scéna. I když se v Japonsku prodalo na 150 000 kousků této konzole a v USA až 700 000, výrazný úspěch mezi hráči nezaznamenala, a proto ji Nintendo brzy přestalo podporovat. Proč?

Především za tím stojí celkové nedotažení konceptu Virtual Boy. Za jeho startem stálo vedení Nintenda, které potřebovalo na trh uvést nějaké zařízení ještě před příchodem Nintenda 64. Ovšem neuvědomilo si, že lidé šetří své peníze spíše na něj než na nějakou zcela jinou konzoli. To ale nebyl jediný problém. Virtual Boy byl prezentován jako přenosná konzole a tou při vší úctě nebyl – používat konzoli v pohybu bylo kvůli její váze zkrátka nemožné. K tomu ještě přičtěte varování v manuálu, že konzole může způsobit problémy s očima, zvláště pak u dětí do sedmi let, což zaručeně odradí všechny rodiče před pořízením pekelného stroje. Do toho se navíc objevily ohlasy hráčů, kteří si stěžovali na silné bolesti hlavy již po pár minutách hraní. Počet titulů pro tuto konzoli nepřesáhl padesát, což ve spojení s monochromatickou barevností u všech her jako velké lákadlo nepůsobilo. Výsledek byl jasný – značný nezájem ze strany hráčů, snížení ceny konzole během prvního roku ze 180 dolarů na necelých 40, pomalý úpadek a zapomnění.

CO MOŽNÁ NEVÍTE: Duchovním otcem projektu Virtual Boy byl Gunpei Yokoi, který v Nintendu kdysi začínal jako údržbář, ale později se vypracoval na jednu z vůdčích osobností vývoje. Ačkoliv byl Virtual Boy jeho poslední prací pro Nintendo (po jeho neúspěchu dostal vyhazov), nikdo mu nemůže odepřít hlavní podíl na vzniku handheldu Game Boy, který by bez jeho přítomnosti nikdy nevznikl.



3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER SYSTEM

CÍL	Interaktivní herní systém pro celou rodinu
VÝSLEDEK	Planý herní výkřik do tmy s nedostatečným množstvím her a neodpovídající cenou

Pod značkou 3DO Interactive Multiplayer System se na trh roku 1993 dostal nový multimediální systém, který měl řádně našlápnuto k celosvětovému úspěchu. Konzole byly vyráběny firmami Panasonic, Sanyo a Goldstar podle jednotné specifikace, kterou definovala společnost 3DO. V pozadí její architektury stáli například lidé s podílem na úspěchu Amigy nebo Trip Hawkings, jeden ze zakladatelů Electronic Arts. Selhání produktu vytvořeného touto hvězdnou sestavou by čekal je málokdo, ale bohužel k němu došlo.

Konzole od 3DO byla na svou dobu Ferrari mezi automobily. Vyznačovala se rychlým 32bitovým procesorem, dvěma video a jedním matematickým koprocesorem, 2 MB DRAM, 1 MB VRAM a dvourychlostní CD-ROM mechanikou. To vše v roce 1993 vypadalo jako splnění snu mnoha hráčů, proto se nelze divit, že konzole byla o rok později vyhlášena časopisem Time produktem roku. Kamenem úrazu se však stala vysoko posazená cena 699 dolarů, která byla zdůvodněna tím, že si nekupujete herní konzoli, ale high-end audiovizuální systém. Přesto se našlo dost lidí, kteří si zařízení koupili a byli s ním spokojeni. Aby také ne, když se posléze objevila řádka her stojících za hřích. Namátkou jmenujme Alone in the Dark, Myst nebo Need for Speed. Cena ale byla snížena o 200 dolarů až na začátku roku 1996, jelikož v dohledu byla nová generace konzole pod názvem M2.

Ovšem pak přišel šok, poněvadž společnost 3DO znenadání prodělala restrukturalizaci, jejímž výsledkem bylo pozastavení prací na vývoji M2 a kompletní ukončení podpory čehokoliv, co má nějakou souvislost s 3DO Interactive Multiplayer System. Můžeme se jen dohadovat, zda konzole nebyla tak úspěšná, jak se předpokládalo, či zda se 3DO nedokázalo vyrovnat se silným konkurenčním bojem a tlakem ze strany firem, jako je Sony, která se snažila trh atakovat s nastupující Playstation.

CO MOŽNÁ NEVÍTE: 3DO Interactive Multiplayer System je jednou z mála konzolí s CD mechanikou, která nemá regionální zámek ani ochranu proti kopírování. Díky tomu svého času kvetlo pirátství mnohem hojněji než na konkurenčních zařízeních.

NOKIA N-GAGE

CÍL	Spojení mobilního telefonu a herní konzole, které mělo zaujmout všechny příznivce handheldů
VÝSLEDEK	Ani telefon ani konzole, pouze těžko ovladatelný paskvil pro několik skalních fanoušků. Menší napravení reputace přišlo až s N-Gage QD

Konec devadesátých let minulého století s sebou kromě jiného přinesl rapidní nárůst zájmu o herní konzole do kapsy. Tuto skutečnost zaregistrovala i Nokia, která se rozhodla svézt na vlně zájmu a začala potají vyvíjet svůj vlastní handheld N-Gage. Po obrovských úspěších Game Boy Advance a SP žádný představitel finského giganta neočekával nic jiného než trefu do černého – po funkční stránce N-Gage nabízela mnohem více než její konkurenti a především spojovala dvě různá zařízení do jednoho.

Paradoxně to, co mělo být největším tahákem, tedy spojení mobilního telefonu a herní konzole, bylo nejvíce kritizováno. Mohly za to především konstrukční nedostatky, z nichž asi nejznámější je nutnost vytahovat baterii z přístroje při výměně hry, volání s telefonem v pozici kolmo k uchu (tzv. sloní ucho) nebo třeba špatně navržené klávesy a jejich materiál, kvůli čemuž se na N-Gage nedalo hrát déle jak půl hodiny v kuse.

Ačkoliv Nokia původně tvrdila, že se během prvních dvou týdnů prodalo na 400 000 kusů N-Gage, později vyšlo najevo, že se jednalo pouze o počty telefonů odeslaných prodejcům. Skutečná čísla se pohybovala kolem 5 000 kusů ve Spojených státech a 800 kusů v Anglii, což je na firmu velikosti Nokia proklatě málo. Později přišla společnost s inovovanou verzí jménem Nokia N-Gage QD, která odstranila většinu kritizovaných nedostatků, nicméně ani tak výrazného úspěchu mezi hráči nedosáhla. Nyní, kdy je scéna okolo N-Gage takřka mrtvá, pohledy všech sledují další kroky Nokie, která by podle všeho měla v polovině tohoto roku představit nastupující zařízení, jež by mělo přinést mobilní zábavu nové generace.

CO MOŽNÁ NEVÍTE: V únoru 2005 Nokia zaměstnala původního zakladatele SEGA Europe, Gerarda Wienera, na pozici ředitele a hlavního manažera her. Ten udal nové směřování N-Gage, kdy se odklonil od předchozích prohlášení a pod jeho vedením se handheld neprezentoval coby herní konzole ale „pouze" mobilní telefon se skvělými možnostmi na hraní her.

5 NEJHORŠÍCH HERNÍCH PLAKÁTŮ

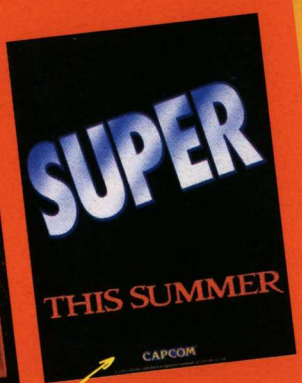
1. Daikatana
Nejproslulejší herní reklama, která ovšem přímo nepropagovala hru, jako spíše konkrétní osobnost. Velký titulek „John Romero si z vás udělá děvku!" umístěný na červeném pozadí jasně dával najevo, že Daikatana bude stát za to. Vlastně stála za... (proč to neříct naplno, za jednu dobře mířenou salvu raketometem do Romerovy snídaně :-) – pozn. red.)

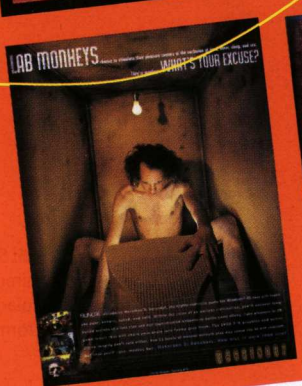
2. Marathon 2
I mistr tesař se někdy utne. Zatímco hry od Bungie jsou vždy na výši, tahle reklama na jejich postarší akci Marathon 2 je pořádně mimo. No řekněte, oslovil by vás nahý chlapík zavřený v krabici, který kouká do monitoru?

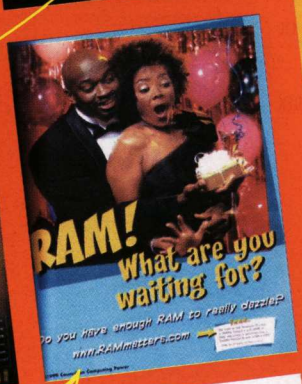
3. Shogo: Mobile Armor Division
Shogo byla relativně povedená hra s mechy a prvky anime z dílen Monolithu, která ale měla mnohonásobně nepovedenější kampaň. Narážka na velikost penisu a žena v nejlepších letech s bosýma nohama? Nerozumíme my a neporozuměli hráči tehdy, i dnes jde o zoufalý výkřik do prázdna.

4. Super Street Fighter II
Chcete vyhodit spousty peněz a dokázat, že jste své hře udělali reklamu? Udělejte to jako Capcom v roce 1994. Ten nakoupil spousty reklamních ploch, na které uvedl neurčitou hlášku „Super" s podtitulkem „Letos v létě". Ovšem co je tak super, věděla jen hrstka sklaních fanoušků. To s reklamou na zprofanované Grand Theft Auto je dnes situace jiná – římskou čtverku si dokáže zařadit každý.

5. RAM
Sice to není hra, ale úzce to s nimi souvisí. Aneb podivná reklama propagující upgrade počítače a nákup nové operační paměť. Tak na co ještě čekáte? Máte dostatek RAM, abyste ji oslnili?







GIZMONDO

CÍL	Revoluční handheld schopný soupeřit se zařízeními od Sony a Nintenda
VÝSLEDEK	Velmi slabé prodeje a obecný nezájem hráčů

Podobný osud jako N-Gage potkal i handhled Gizmondo od americké firmy Tiger Telematics. Ten toho sliboval hodně, především v oblasti multiplayeru. Nejednalo se totiž ani tak o čistokrevnou kapesní konzoli jako tehdejší konkurence v podobě PSP nebo Nintendo DS, ale šlo spíše o herní hybrid ne nepodobný zmíněné N-Gage. Gizmondo mělo mnohem blíže k telefonu než k čemukoliv jinému, obsahovalo totiž fotoaparát a především zařízení GPS pro určování polohy, od něhož si firma slibovala definování zcela nového žánru v podobě geolokačních her. Vedle toho konzole uměla přehrávat písničky, filmy, posílat e-maily a SMS či přenášet data skrze GPRS. A pak tu samozřejmě byly hry. Ty měly pro Gizmondo připravovat jak malé nezávislé firmy, tak giganti typu Electronic Arts nebo Microsoft. První ohlasy byly více než příznivé a i u nás se našla spousta lidí, které konzole zaujala (a to nešlo jen o hráče). Přetěžkým balvanem, který domovskou společnost a samotný handheld potopil, byly především neuvážené investice v době, kdy negenerovala žádný zisk. Ještě před uvedením na trh výrobce skupoval jednu firmu za druhou, vedle různých herních studií si opatřil podíl i v naprosto nesouvisejících podnicích, jakým byla třeba modelingová agentura nebo dostihové závodiště. Památným momentem se stala nabubřelá launch party handheldu, na které se objevila Danii Minogue, Busta Rhytmes, Jamiroquai nebo třeba Sting, který si podle kuloárních zpráv za své vystoupení odnesl rovných 750 000 liber.

Handheld Gizmondo se na britský trh dostal 19. března 2005 a na americký o pár měsíců později. V době uvedení bylo k dispozici ani ne 10 her a téměř žádný software pro funkce, které konzole nabízela (GPS apod.) To vše se odrazilo na prodejích, které byly menší, než kdokoliv předpokládal. Evropská dcera společnosti již loni v únoru vyhlásila bankrot a dostala se do likvidace, po americké matce jako by slehla zem a většina jejích představitelů je vyšetřována policií.

CO MOŽNÁ NEVÍTE: Stefan Eriksson, jeden z čelních představitelů Gizmondo Europe, rezignoval na svou funkci v říjnu 2005, kdy se provalilo, že je ve styku se švédskou mafií a že v minulosti byl ve vězení za nedovolené ozbrojování a držení kokainu. Podobně „pestrou" minulost mělo více vysoce postavený lidí v Gizmondu

PHANTOM

CÍL	Jedna z konzolí, která si měla ukousnout podstatnou část trhu a být důstojným konkurentem dnešní svaté trojice X360, PS3 a Wii
VÝSLEDEK	Žádný! Velkohubá prohlášení vystřídalo několik odkladů, aby z toho nakonec bylo… jedno velké nic

Některými bývá označována jako největší lež herního průmyslu, jiní ji zase přirovnávají k Duke Nukem Forever ve světě hardwaru. Řeč je o konzoli Phantom z dílen Infinium Labs (dnes Phantom Entertainment). První zmínka o bájném stroji se objevila na začátku roku 2003. Tehdy neznámá firma se holedbala, že již brzy uvede konzoli, jejíž výkon několikanásobně překoná Playstation 2, Xbox či GameCube. Díky své skvělé architektuře a široké nabídce her měla oslovit všechny hráče od hardcore pařanů až po nejmenší děti. Konzole neobsahovala žádnou mechaniku, jelikož hry do ní měly být stahovány prostřednictvím služby ne nepodobné Xbox Live tak, jak jej známe dnes. Obchodní model to byl určitě zajímavý a oslovil velké množství investorů – peníze se měly začít vracet již ve stejném roce, kdy se měla konzole objevit v obchodech.

K tomu ale nikdy nedošlo a během té doby se z konzole Phantom stalo převlečené PC v konzolové krabici. Jedním z prvních velkých hřebíků do rakve byl investigativní článek webu HardOCP. Ten zjistil, že na oficiální adrese Infinium Labs žádná taková firma nesídlí a především, že CEO společnosti Tim Roberts má za sebou působení v několika podobných firmách, z nichž většina skončila bankrotem po vytunelování. Tohle zjištění rozpoutalo soudní spory, ovšem oficiální stanovisko firmy bylo, že vývoj konzole nadále pokračuje a již brzy bude uvedena na trh. To už se psal rok 2006, Infinium Labs změnila název na Phantom Entertainment a po jejich hlavním produktu se slehla zem. V polovině téhož roku došlo k oznámení, že vývoj konzole byl pozastaven na dobu neurčitou na úkor jiných produktů, jakým je speciální klávesnice nebo služba na stahování her. Domnívat se, že by se snad konzole někdy objevila, je poněkud bláhové.

CO MOŽNÁ NEVÍTE: Společnost Phantom Entertainment je k dnešnímu dni ve ztrátě dosahující téměř 63 milionů dolarů, z nichž valná většina padla na vývoj platformy Phantom

Hry

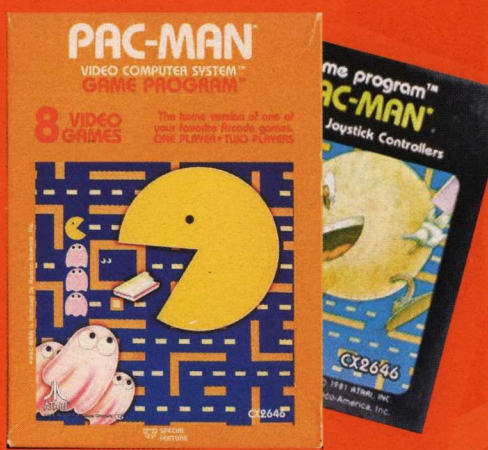
Neúspěšných her jsou mraky. Možná to o té své ani netušíte, skvěle se hraje, nicméně to ještě nemusí znamenat, že byla pro své autory úspěšná. Vždyť spousta kvalitních titulů odsoudila své duchovní otce k záhubě, jak se dozvíte záhy. V některých případech je to škoda, jelikož šlo o velmi hodnotná a koncepčně nadmíru povedená dílka.

PAC-MAN

Pac-Man ve verzi pro Atari 2600 je dalším z titulů, které stojí za pádem Atari. Zatímco původní hra s věčně nenasytnou žlutou koulí v hlavní roli na jiných systémech byla oblíbená a vysoce ceněná, její port pro Atari 2600 je považován za ukázkový příklad šlendriánství. Za vším stojí marketingové oddělení Atari, které chtělo titul vydat co nejrychleji, aby stihlo vánoční trhy v roce 1981. Když jim programátor, který hru vyvíjel, ukázal první prototyp, bylo jednohlasně rozhodnuto o tom, že hra je kvalitativně natolik dostačující, že se může vydat. Tím byl k velké nelibosti hráčů na trh vržen produkt, který vykazoval spoustu nedostatků a snad každý, kdo si jej pořídil, litoval vyhozených peněz. Atari spustilo na hru obrovskou kampaň, na níž se mnoho lidí nachystalo jako vosa na bonbón.

Hrubě byly ovšem přestřeleny odhady týkající se zájmu o hru, jelikož Atari vyrobilo na 12 milionů kopií hry a na trhu bylo pouhých 10 milionů konzolí – čekalo se totiž, že tahle hra donutí další 2 miliony lidí si konzoli koupit. To se ale nestalo a prodeje se zasekly na hranici 7 milionů kusů. To nebyl zas tak velký problém, mnohem horší to ale bylo s reputací společnosti, poněvadž se od ní spousta lidí po vydání natolik nekvalitního díla odvrátila a zařekla se, že si od ní již nikdy nic nekoupí.

CO MOŽNÁ NEVÍTE: Pac-Man je obecně nejznámější hrou, na níž se objevují různé odkazy napříč různými animovanými seriály nebo filmovými snímky. Hra či její zvuky se objevily v seriálech či filmech The Simpsons, Futurama nebo Superman III.



BEYOND GOOD & EVIL, PSYCHONAUTS

Kritiky vysoce ceněné, avšak hráči zcela opomenuté hry. Zhruba taková je krátká vizitka zatím nejčerstvější rány herního průmyslu v podobně značně originálních her Beyond Good & Evil a Psychonauts. Ačkoliv šlo o dva naprosto rozdílné tituly, ve spoustě věcí byl jejich osud shodný. Je nevyslovitelná škoda, že podobné kousky končí tak často na herním smetišti!

Příběhová hopsačka Beyond Good & Evil se k nám dostala od duchovního otce Raymana, francouzského designéra Michela Ancela. Ten představil překrásný svět s ještě krásnější hrdinkou Jade. Ta však neoslnila dostatek hráčů a původně plánovaná trilogie byla zkrouhnuta po neuspokojivých prodejních výsledcích na jedinou hru. Jeden z tehdejších zaměstnanců Ubisoftu to komentoval neúspěch tím, že společnost vydala najednou velký počet navzájem si konkurujících titulů (v době vydání hry se na trh plížil Tom Clancy's Splinter Cell, probojoval se Prince of Persia: Sands of Time, stejně jako XIII).

Zatímco neúspěch předchozí hry se na její vydavatelské společnosti markantně neprojevil, to samé nelze tvrdit o titulu Psychonauts, který s sebou stáhl i vydavatele Majesco. Ačkoliv byli recenzenti z této inovativní a hratelnostně nadmíru povedené plošinovky nadšeni, prodalo se napříč platformami PC, Xbox a PS2 pouhých 90 000 kusů. Výsledkem byly finanční problémy vydavatele spojené s vynucenou rezignací jejího CEO. Zainteresovaní lidé uvedli, že neúspěch Psychonatů byl podle nich zaviněn nadsazenou cenou 50 dolarů a nedostatečnou marketingovou podporou. Dnes se dá tahle skvostná hra sehnat kupříkladu na Steamu, kde si ji můžete pořídit za 19.95 dolarů.

CO MOŽNÁ NEVÍTE: Další díly Beyond Good & Evil nejsou možná až tak velkou utopií, jak by se po přečtení výše uvedených řádků mohlo zdát. Michel Ancel a Christophe Heral se totiž na sklonku minulého roku objevili na jednom z herních koncertů v Londýně, kde prohlásili, že vkládají všechnu energii do toho, aby pokračování vznikla.

5 NEJHORŠÍCH HERNÍCH OVLADAČŮ

Můžete mít sebelepší hru, ale není nic horšího než špatný ovladač, s nímž ji hrajete. Takových zmetků se v herní historii objevila spousta. Server IGN vybral 5 nejhorších

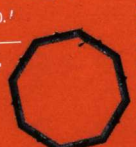
1. Ovladač k Jaguaru

Špatný vtip od Atari – ovladač ke konzoli Jaguar se nemůže srovnávat s ničím jiným, co jsme tu kdy měli. Absolutně neergonomické, špatně ovladatelné monstrum s více jak patnácti tlačítky, které již od pohledu vyděsí každého (nejen) začínajícího hráče.

2. Ovladač k Xboxu

Pro někoho překvapení, ale původní ovladač Xboxu byl zkrátka příliš velký, pokud jste tedy neměli ruce jako lopaty. Většina lidí jej měla problém pořádně uchopit a i tohle je jeden z důvodů, proč někteří hráči stále nemohou přijít Microsoftu na jméno.

3. Sega Activator



Mělo jít o malou revoluci v ovladačích pro bojové tituly od Segy, ale výsledek byl spíše pro smích, jelikož hráči při akci vypadali, jakoby měli malý epileptický záchvat. Základem ovladače byl osmiúhelník, který vyzařoval infačervený signál. Svými pohyby jste jej pak protínali a to se promítalo do hry.

4. Intellivision Disk

„Tohle že je herní ovladač?" rozčilovali se hráči. Vždyť vypadá jako dálkové ovládání pro hi-fi soustavu! Přesně takové byly reakce na gamepad šestnáctibitové konzole Intellivision, která se na trh dostala počátkem 80. let.

5. Ovladač Philips CDi

Philips CDi byla konzole určená k přehrávání interaktivních kompaktních disků. Kromě toho se na tuto platformu dostala řada skvělých her v čele s geniální Zeldou. Hratelnost všech titulů nesmírně utrpěla kvůli nepovedenému ovladači, s nímž bylo nemyslitelné hrát několik hodin v kuse a přežít.

DAIKATANA, DOMINION, ANACHRONOX

Společnost Ion Storm je jedním z nejrozporuplnějších spolků herních vývojářů v historii. Na jedné straně zde byla pobočka v Austinu tvořící skvosty jako je Thief: Deadly Shadows nebo Deus Ex, na straně druhé její zakladatelé v Dallasu s neúspěšnými tituly Dominion: Storm Over Gift 3, Anachronox nebo Daikatana. A byla to podle všeho Romerova Daikatana, která přivedla tuto partu vývojářů k zániku.

Podle původního plánu měla Daikatana, 3D akce z asijského prostředí, vzniknout během necelých sedmi měsíců, čemuž snad nevěřil nikdo kromě Romera. První zádrhel přišel s akvizicí týmu vyvíjejícího výše zmíněnou RTS Dominion, kterou si Ion Storm plánoval vydělat nějaké peníze na vývoj. Odhadovalo se, že hra vznikne do tří měsíců a její rozpočet nebude větší než 50 000 dolarů. Vše se ale neskutečně protáhlo, v týmu začaly interní problémy, kdy nový projekt vysával i peníze vyčleněné na Daikatanu, což vyústilo v odchod 12ti lidí pracujících po Romerově boku. Dominion měl pokrýt minimálně své náklady, ale to ne nestalo. Jako na potvoru hra vyšla ve stejný den, kdy se na světlo světa dostalo demo žijící legendy Starcraft, tudíž žádný fanda neviděl nalevo ani napravo a všímal si jen jí.

Romero v té době stále se svým týmem pracoval na Daikataně a potýkal se s neustálými problémy. Engine se musel předělat ze staříčkého Quake 1 na novější Quake 2, vývoj se neúměrně natahoval, náklady zvyšovaly a stále méně lidí věřilo ve vydání hry. Neuvěřitelné se stalo skutečností a v první polovině roku 2000 se titul objevil na pultech. V recenzích si odnášel průměrná hodnocení oscilující kolem nelichotivých 50 %, což se podepsalo i na finančních výsledcích a celkovému nezájmu hráčů. Mizerně dopadlo i o rok později vydané (sice geniální, ale pro masy nezajímavé) RPG Anachronox a to bylo pro Eidos jasným impulsem k zavření kanceláří v Dallasu. Austinská pobočka sice nějaký čas dále fungovala, ale brzy na ni také došlo.

CO MOŽNÁ NEVÍTE: Romero se svým kolegou Tomem Hallem po odchodu z Ion Stormu založili společnost Monkeystone Games, která se specializovala na hry pro mobilní zařízení. Nyní Romero pracuje ve své nové firmě Slipgate Ironworks na dosud neoznámené onlinové hře.

E.T.

Podle předpovědí měl být titul E.T. pro Atari 2600, který se na trh dostal již v roce 1982, jednou z nejúspěšnějších her všech dob. Manažeři v Atari se totiž na poslední chvíli rozhoupali a řekli si, že by bylo fajn udělat videohru podle stejnojmenného nadcházejícího Spielbergova snímku. Za necelých šest týdnů vznikl produkt, v jehož kvality věřil i samotný Speilberg. A jelikož se Atari obávalo, že by hra mohla být díky úspěšnému filmu silně nedostatkovým zbožím, rozhodlo se celou situaci pojistit tím, že si nechá vyrobit přes 4 miliony cartridgí, které zaplnily několik skladišť. I přes její jednoduchost si hru nakonec koupilo kolem 1,5 milionu hráčů, což by byl z dnešního pohledu obrovský úspěch. Ovšem ne tak pro Atari tenkrát, které dalo jen za práva na hru přes 20 milionů dolarů. Její neúspěch se jako jedna z mála věcí podepsal na prvním bankrotu firmy v roce 1983, kdy měla tato společnost ztrátu převyšující půl miliardy amerických dolarů.

CO MOŽNÁ NEVÍTE: Milióny neprodaných cartridgí se hrou a další reklamní předměty týkající se hry odvezlo několik nákladňáků z texaského El Pasa na skládku Alagomordo v Novém Mexiku, kde byly všechny zakopány

SHENMUE

Jednalo se o jeden z nejmegalomanštějších projektů pro Dreamcast. Mohl to být hit nebo propadák, došlo bohužel na druhou možnost. O čem je řeč? V prapůvodu mělo Shenmue být revoluční RPG ságou s živoucím světem a stovkami postav. Jejím autorem byl Yu Suzuki, který se svým titulem rozhodl definovat tzv. FREE žánr (Full Reactive Eyes Entertainment). Ve hře chtěl představit samostatně fungující říši s vlastními pravidly, v níž by vše fungovalo bez zásahu hráče. To vše doplněno fenomenální grafikou, výtečnou filmovou produkcí a řadou originálních nápadů.

Problémem Shenmnue a jejího pokračování byly vysoké investice do vývoje. Sega se nebála investovat 70 miliónů dolarů, což ze hry udělalo svého času vůbec nejdražší titul. Na neúspěchu se také podepsala nevhodná doba vydání, která následovala těsně po startu konzole Playstation 2, kvůli čemuž byla Shenmue spoustou hráčů i přes její nesporné kvality ignorována. Sedmiletá doba vývoje sice přinesla své ovoce v podobě téměř půl milionu prodaných her jen na území USA, nicméně strašlivé náklady na vývoj se ani zdaleka nezaplatily.

CO MOŽNÁ NEVÍTE: Shenmue byla plánovaná jako dlouhá sága s celkem šestnácti díly, ovšem nakonec vyšel pouze první a druhý. Ten byl ještě méně úspěšný než jednička a prodalo se ho necelých 180 000 kusů.

5 NEJHORŠÍ FILMŮ PODLE HER

1. BloodRayne

Ten největší propadák, jaký mohl kdy vzniknout. Uwe Boll dostal k ruce celou plejádu výborných herců (namátkou jmenujme Kristannu Loken, Michaela Madsena nebo Bena Kingsleyho) a výsledkem byla k uzoufání nudná podívaná s nesmyslnými dialogy, pomalým tempem a šíleně neohrabanými akčními scénami.

2. Alone in the Dark

Uwe Boll přispívá do žebříčku podruhé! Pokud máte silné nervy a chcete se podívat na to, jak dopadla adaptace stejnojmenné počítačové hry, doporučujeme se obrnit trpělivostí ekvivalentní dvoupalcovému pancéřování. Boll opět dokazuje, jak nudné a nezáživné filmy s vysokými rozpočty a dobrými herci umí natočit.

3. Super Mario Bros

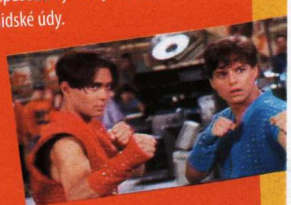
Čtyři režiséři najednou, obrovský rozpočet a jedna z nejlepších her všech dob. Co z toho může vzniknout? Nic jiného, než infantilní komedie na motivy hry bez jakéhokoli příběhu. Rozhodně nic ani pro fandy původní hry.

4. Street Fighter

Bojovky byly jednu dobu mezi filmaři hodně v kurzu. Svědčí o tom i filmová adaptace známé série Street Fighter, která ovšem dopadla jako běčko největšího kalibru. Katastrofický scénář, směšné kostýmy a neskonale nudný Jean-Claude Van Damme.

5. Double Dragon

Tragické herecké výkony, hloupý příběh a nenápaditý děj, který se stejně jako předloha – výborná japonská mlátička – točí jen a pouze kolem soubojů, mlácení a jiných způsobů využívajících všemožné lidské údy.



PC RECENZE

Otevíráme vám bránu do světa počítačových her

KAMIL GRIC
šéfredaktor Oficiálního Xbox 360 magazínu

HALÓ, HALÓ

Snad mi odpustíte, když bude tentokrát řeč jen o sérii Halo (tedy skoro jen). Červnové Doupě je sice až po okraj nacpané recenzemi, jenže prostor tentokrát dostávají nenápadné série, jejichž jméno vám nic konkrétního neprozradí – a tak více než kdy jindy doporučuji listovat a prohlížet si jednotlivé kousky, z nichž vás mnohdy (a možná překvapivě) leckteré zaujmou, jak se to stalo i v redakci Doupěte. Z velkých her si tentokrát cestičku do obchodů prošlapaly jen drobné kousky v čele s Two Worlds, které i přes proklamované kvality a cíl pokořit Oblivion zůstává jen lehce nadprůměrným RPG. Dorazil ale zejména pán na holení jménem Halo 2, který vás jako první „komerční trhák" nutí přejít na Windows Vista.

Vyplatí se? Ano i ne, zní od hráčů. Objevily se názory, podle nichž je Halo 2 graficky neatraktivní. Částečně je to pravda – neměli byste však zapomenout, že Halo vždy stavělo na osobitém nádechu vizuálního zpracování, které se nesnaží o fotorealismus. Nicméně stejně jako kdykoliv předtím, Halo zůstává své i v otázce hratelnosti, která řadě hráčů jednoduše nemusí sednout. V podstatě se jedná o převlečený první díl, který byl v mnoha oblastech dotažen, aby uspokojil přání svých fanoušků. Horší to bude se širokou veřejností, která teď jen nevěřícně kroutí hlavou nad prodejem druhého dílu na původním Xboxu – za jediný den z pultů obchodů zmizely 2,4 miliony kopií. Na PC si o tom může Microsoft nechat zdát.

MICROSOFT ŽDÍMÁ PENÍZE

Trendy se s železnou pravidelností vrací. Krásným příkladem budiž oblíbený terč kritiky jménem Microsoft. Softwarový gigant je nově viněn z obžerství a dalších hříchů, které způsobil vypuštěním systému Windows Vista. S ním přicházejí i první hry (recenzované Halo, připravovaný Shadowrun) a nebohý šéfredaktor Doupěte teď nutí své autorské ovečky instalovat nový systém do svých domácích počítačů. Michael Stern o tom ví své, další se již brzy přesvědčí. Přesto příchod her pro Vistu přináší jen další drobné do kasičky Microsoftu, jehož herní divize zůstává i nadále ztrátovou. To se však má brzy změnit. Vydání třetího dílu střílečky Halo může podle očekávání analytiků jen v prvních dnech prodeje přinést výnosy ve výši 170 milionů dolarů, které by herní divizi Microsoftu vynesly k černým číslům.

48 TWO WORLDS
PC

51 ZRECENZUJTE DOUPĚ! VELKÁ ČTENÁŘSKÁ ANKETA

52 HALO 2
PC | XBOX

56 THEATRE OF WAR
PC

58 SAM & MAX: EPISODE 6
PC

60 ASCENSION TO THE THRONE
PC

61 ATTACK ON PEARL HARBOR
PC

62 PIRÁTI Z KARIBIKU: NA KONCI SVĚTA
PC

64 UFO: EXTRATERRESTRIALS
PC

66 PIRATES: LEGEND OF THE BLACK BUCCANEER
PC | PS2 | PS3 | PSP | X360 | WII | DS

68 CODE OF HONOR: THE FRENCH FOREIGN LEGION
PC

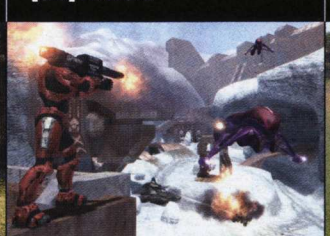
69 PEACEMAKER
PC

70 SHREK THE THIRD
PC | PS2 | PSP | X360 | WII | GBA | DS

[48] TWO WORLDS

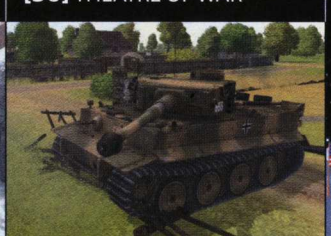
Gothic 3 v ohrožení!
| PC |

[52] HALO 2



Galaktický opus konečně na PC!
| PC | Xbox |

[56] THEATRE OF WAR



Překvapení pro skalní milovníky druhé světové | PC |

[58] SAM & MAX: EPISODE 6

První série herního sitcomu se uzavírá | PC |

TWO WORLDS

DOUPĚ HRA MĚSÍCE PC 6/07

Gotický Oblivion útočí na vaše osobní počítače! Poddejte se mu!

Ještě dnes okupují naše pevné disky pecky jako Oblivion nebo Gothic 3 a už je tu další hra, která se snaží přilákat RPG pozitivní duše do pekla neuvěřitelně rozlehlých světů plných nekonečných úkolů a zástupů nepřátel. Znova se máme nekonečné hodiny potýkat se zlem vyzbrojeni od první úrovně ubohým klackem či rezavou dýkou, abychom nakonec stanuli v blyštivé zbroji a obouručákem +5 v oslavě triumfálního vítězství.

Pro někoho možná předzvěst nudy, pro nás ostatní šance na nekončící orgie, které započaly již loni výše zmíněnými hrami a přes akčního bratříčka Titan Quest pokračují u Two Worlds. Zdali se jedná o zastávku, na níž má cenu se chvíli zdržet, nebo o pouhé roztime strategii Earth 21xx (2140, 2150, 2160). Vedle toho ještě zabloudili na fantasy pole v titulu Knightshift, aby se dnes prezentovali v poslední době velmi populárním typem RPG zasazeným do obřího, realistického světa.

A jak magická říše vypadá? Jistý bůh zmaru jménem Aziraal se ji rozhodl trochu přizpůsobit obrazu svému, což se samozřejmě nelíbilo místním kladašům, zde představovaným především lidmi, trpaslíky a elfy, kteří se mu společnými silami postavili.

Výsledek tuší každý znalec RPG a kdo ne, nechť ani nečte dál. Ti, kteří správně uhodli, že padouch byl poražen a uvězněn, získávají zkušenosti a postupují na vyšší úroveň. Tři sta let od oněch událostí, kdy v roli lovce odměn prcháte se svou sestrou deštipátrání po ztracené sestře, neváháte a vyrážíte na cestu. V první části hry zjistíte mnoho o sobě i své sestře, stejně jako o tajemném poutu, které mezi vámi je. Tajemný cizinec, hledání magických relikvií, úkoly, které můžete splnit pouze vy – to vše jsou klišé, která vídáme denně, ale přesto je příběh napínavý, sem tam vyskočí zvrat či překvapení a ve výsledku vás bude bavit odhalovat další a další tajemství.

RPG turistika aneb letem světem pěšmo i koňmo

Svět Antalooru je gigantický. Zdálo by se, že i větší než Oblivion, konečně samotní autoři se kasají překonáním staršího bratříčka Two Worlds téměř o čtvrtinu. Celkově budete

> **SVĚT TWO WORLDS JE GIGANTICKÝ. DOKONCE VĚTŠÍ NEŽ TEN, CO ZNÁTE Z OBLIVIONU**

ptýlení před dalšími akčními peckami v podání Hellgate: London, Loki nebo tajemného Zaklínače, zjistíte na následujících řádcích.

Vítejte ve světě Antaloor

Zaklínače nezmiňuji jen náhodou. Two Worlds totiž stejně jako on pocházejí z dílen našich polských sousedů, konkrétně týmu Zuxxez spolupracujícího s Reality Pump, který mnozí z vás jistě znají jako autory povedené série real-

vou nocí před tajemným nepřítelem se vám každé zlepšení schopností bude hodit. Bohužel jsme ale teprve na začátku, a než odvážně prověříte ruinu dávno opuštěného domu, kde hledáte přístřeší před nečasem, je sestra pryč.

Zmizí beze stopy. Po nějakém čase vás vesničané z horských oblastí najmou na jistý úkol za směšnou částku peněz. Normálně byste jej odmítli, ale protože se díky němu můžete setkat s tajemným cizincem, který vám pomůže ve vašem

moci prozkoumat 30 čtverečních kilometrů, téměř desítku rozlehlých měst, stovku vesnic či statků, kempů a usedlostí. Na svých toulkách se dostanete do sněhem zavátých horských oblastí, přes lesy a louky až k vyprahlým pouštím.

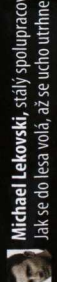
Cestování po tak rozlehlém světě by bylo nemyslitelné bez solidní mapy. V případě Two Worlds ji lze označit

INFO

[Žánr] RPG
[Výrobce] Zuxxez / Reality pump
[Distributor v ČR] Hypermax
[Homepage] www.2 -worlds.com
[Minimální konfigurace] Procesor 2 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 3,6 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA:
PC

KONKURENTI:
TES: Oblivion **9,4**
Gothic 3 **8,1**
Titan Quest **7,8**



Michael Lekovski, stálý spolupracovník Doupěte
Jak se do lesa volá, až se ucho utrhne

za zdařilou s integrovanou navigací k aktuálním úkolům, takže vždy vite, kam máte jít, přičemž šance ztracení cesty je minimální. Samotné putování je vedle zpočátku nevyhnutelného běhání po svých záhy rozšířeno o možnost cestovat pomocí koně a později dalších logistických tvorů. Počáteční radost ze statného hřebce ovšem brzy vystřídá skřípění zubů a bušení do klávesnice. Lichokopytníka budete proklínat pro jeho neposlušnost, ovšem bití by si zasloužil ten, kdo koně digitálně zmrzačil.

Zapomeňte na jednoduché a funkční ovládání zvířete z Oblivionu. Polský hnědák nejenže vypadá podivně (k vizuálnímu zpracování se dostaneme), ale především tvrdohlavě neposlouchá vaše pokyny. Kůň, stejně jako jeho jakýsi rohatý kolega, kterého si můžete pořídit později, reaguje na stisky kláves s neskutečnou setrvačností, jež vás nakonec donutí sesednout a běhat pěšky, a to i přesto, že ze hřbetu zvířete lze v Two Worlds bojovat. A to dokonce i s větší účinností, než když stojíte na zemi!

Naštěstí cestování usnadňují v krajině rozmístněné teleporty podobné těm, které známe už z dob Diabla, takže můžete snadno překonávat i velké vzdálenosti. Co se týká vodních ploch, těm se raději také alespoň zpočátku vyhněte. Postava s malým levelem se ve vodě plácá neskutečně pomalu a kolikrát vyjde časově rychleji vodu oběhnout, než se ji pokusit přeplavat.

Kde to žije, tam je zábava

Ponechme stranou krásu krajiny. Ti, kteří znají Gothic 3 nebo Oblivion, se ocitnou v téměř identickém prostředí. Záběry krajiny jako by z oka vypadly Oblivionu, postavy a příšery jsou pak bližší stylu Gothic 3. Grafika je pěkná, odpovídá dnešním standardům ovlivněným novogeneračními konkurenty a ničím neuráží, byť nepřináší nic závratného. Především lidské postavy vypadají trochu odpudivě, přestože jsou nadabované a mají jakousi mimiku – připomínají panáky z plastelíny. Monstra jsou na tom o poznání lépe, a i když občas vyznívají komicky, v soubojích dokáží nahnat strach.

Na jednu stranu skvělé, na druhou matoucí je množství obyvatel ve virtuálním světě. Přestože mnoho postav s vámi bude hovořit pouze o jednom a tom samém, je dojem z okolního prostředí velmi dobrý. Postavy žijí své životy, mají zvyklosti a denní režim. Ve městech je lidí nejvíce a občas je problematické nalézt tu správnou osobu. Naštěstí jsou důležité postavy označeny, takže je identifikujete snadněji, u anonymních obchodníků a trenérů je to poněkud horší.

Tvůrci se chlubí obrovským množstvím úkolů, které v rámci hry

můžete plnit a svoji postavu tak připravovat na finální střetnutí. Objektivně lze říci, že jich je skutečně hodně a svou náplní povětšinou odpovídají klasice. Budete čistit doupata příšer, pronásledovat odpadlíky nebo loupit cenné relikvie. Úkoly přijímáte od jednotlivců i místních organizací, takže kdo chce, může se přidat k mágům, lapkové ke zlodějům a bojechtiví rekové k bratrstvu válečníků. Časem se podobně jako v jiných hrách nevyhnete tomu, aby skutky páchané pod zástavou jednoho cechu nevyvolaly negativní reakci u jiného.

V kůži hrdiny

Vaše postava je od začátku přesně definovaná, můžete jen pozměnit tvar hlavy a několik účesů, zapomeňte ale na možnosti nastavení z Oblivionu. Počet hlavních vlastností je omezen na sílu, odolnost, obratnost a sílu vůle, které posléze zvyšujete za získané zkušenosti. Dovedností je víc a jsou rozděleny na aktivní a pasivní. Jedná se o opět o archetypy jako plavání, jízdu na koni nebo lukostřelbu. Dobrou možností je v případě špatně nastavených dovedností vyvolat u Vládce ducha jejich reset, což má za následek ztrátu aktuálních schopností a jejich opětovné naklikání. Pokud se během hry rozhodnete změnit své zaměření, je to mnohem lepší, než hrát od začátku. Nicméně stejně jako trénink a získávání nových schopností není ani tohle zadarmo.

Inventář je velmi podobný například tomu z Titan Questu, a když jej otevřete, hra se pozastaví, tudíž během boje není problém měnit vybavení. Vedle různé velikosti mají předměty i svou váhu, takže máte hned dva limitující faktory. Zamrzí ovšem celkový nedostatek kapacity

VESELÁ INSTALACE TWO WORLDS

Pro někoho by mohla být instalace Two Worlds oříškem. Hra totiž v tomto směru představuje opravdovou perlu. Nejprve musíte nainstalovat samotnou hru, aby se vám na konci kopírování souborů spustily další tři instalátory. Jmenovitě nejnovější knihovny DirectX, ovladače fyziky, kodeky pro přehrávání videa a nakonec ještě některé knihovny C++.

I přes velké martyrium a nainstalování všech komponent může dojít k tomu, že vám hra po první obrazovce spadn. Neděste se. Je to způsobeno buď tím, že jste zapomněli některou z nezbytných částí nainstalovat, nebo tím, že nemáte staženy poslední updaty Windows. Především video kodeky, které mají přehrát úvodní filmečky jsou podle všeho vázány na Windows Media Player verze 11, takže pokud používáte alternativní přehrávače videa, budete muset WMP spustit a updatnout ručně.

Pro bezproblémovější hru pak neváhejte a navštivte stránky výrobce. Dnes už jsou k dispozici patche 1.1, 1.2 a 1.3, přičemž doporučujeme nainstalovat poslední, ve verzi update z 1.0 na 1.3. U nás by měla hra vyjít v červnu a je možné, že mezitím autoři připraví další, z hlediska hratelnosti údajně klíčový patch 1.4.

batohu. Jenom questové předměty, jež s sebou musíte tahat, zabírají hromadu místa, takže budete neustále běhat tam a zpátky za obchodníky, což se po čase stává značně otravné. Můžete sice věci odkládat na koně, ale to je úplně stejný, zdržující opruz, nemluvě o možnosti zabití vašeho oře někde v lese, daleko od civilizace. To pak raději nahrajete starou pozici, než abyste šíleně žonglovali s věcmi, z nichž stejně nakonec polovinu neunesete.

Věříme, že opravný patch vylepší popisy předmětů, které jsou zcela nedostatečné – chybí i informace, jestli je zbraň obouruční nebo jednoruční, nemluvě o manipulaci s nimi, kdy lze prodávat a nakupovat pouze po jenom kuse. Naopak potěší možnost zbraně vylepšovat vkládáním rozličných drahokamů.

Polib mi břit!

Nedílnou součástí hry jsou stovky bojů proti větším skupinkám nepřátel. Tady jsme opět u modelu Titan Questu nebo Diabla s tím, že Two Worlds přináší značný nápor na váš hardware. Pokud jsou bitky plynulé, situaci lze přežít i s klávesnicí. Stíháte máchat mečem, jak potřebujete, stejně tak můžete provádět i manévry jako hození písku do tváře a podobně. Jakmile ale budete hrát na slabší konfiguraci, připravte se na časté křížení u nejbližšího oživovacího oltáře.

Mimochodem, s umíráním je také legrace, protože vaše smrt občas resetuje vztahy postav vůči vám, takže pokud jste předtím provedli nějaké špatnosti – například vyloupili někomu dům a pak ještě vymlátili polovinu vesničanů – po vašem znovuobjevení se všichni chovají jako by nic.

Vedle boje na blízko můžete používat i luky, které vyžadují změnu taktiky, ale nabízejí skutečně smrtící účinek, nebo se můžete obrátit k magii. Kouzel je ve hře přes sedmdesát, ovšem nachystat si do rychlého vyvolání můžete pouze tři, což ve výsledku znamená, že většina hráčů zvolí strategii „mlátičky", při níž si občas nahodí nějaké vylepšení nebo kouzlem doplní ztracené zdraví. Je to škoda, protože systém magie není vůbec nezajímavý, ale jeho aplikace je tak uživatelsky nepříjemná, že hráče spolehlivě odradí.

Svět pro stovky hráčů

Pokud vás u Oblivionu mrzelo, že se v něm přes všechnu snahu autorů o živý svět potloukáte sami, věřte ve změnu situace! Two Worlds umožňuje multiplayer, a to hned ve dvou podobách, jako dobrodružství nebo klasický mód hráče proto hráči. Zde již nejste omezeni pohlavím a vzhledem postavy, ale výběr je mnohem větší, přičemž se při vstupu do herního světa objevíte v jednom z měst, odkud vaše kroky povedou dál. Multiplayer byl do hry zapojen z důvodu, že hra vedle PC verze vychází i na Xbox 360, kde vypadá graficky identicky, pouze s ovládáním uzpůsobeným ovladači konzole. Two Worlds na plné detaily je pěkný žrout výkonu, ale pokud vypnete dynamické osvětlování a stíny, dostanete vizuálně mírně ochuzenou, ale stále koukatelnou a především svižnou hru.

Two Worlds překvapují vynikajícím hudebním doprovodem včetně titulní písně od skupiny Ambermoon. Zvuky jsou také slušné, pokud pomineme chyby v synchronizaci hovoru a pohybech rtů, která zřejmě vznikla díky původní německé verzi později upravené na anglickou.

Hra samotná bohužel není příliš vyvážená, a zatímco zpočátku budete těžce znásilňováni skupinkami otrhaných goblinů, již za pár hodin budete připomínat parní válec, který se zadrhne pouze o ty nejtvrdší příšery. Je to dáno tím, že jejich výskyt a nebezpečnost na rozdíl od Oblivionu nerostou s vámi, ale jsou od začátku pevně dány. Pro někoho zajímavá, pro někoho otravná může být skutečnost, že se na místě bitek časem začnou objevovat trochu tvrdší duchové, které můžete zlikvidovat pouze magickou zbraní či kouzlem.

I přes dílčí nedostatky typu nepovedeného ovládání a manipulace s inventářem nebo občas silně pokulhávající umělé inteligence je Two Worlds pěkným kouskem a povinností pro každého RPG pozitivního hráče. Pokud překousnete počáteční zmatek a uživatelskou nepříjemnost, dostanete kvalitní zábavu na dlouhých 30 až 40 hodin hlavní dějové linie a nádavkem dvojnásobek zábavy s vedlejšími úkoly.

TWO WORLDS **8,1**

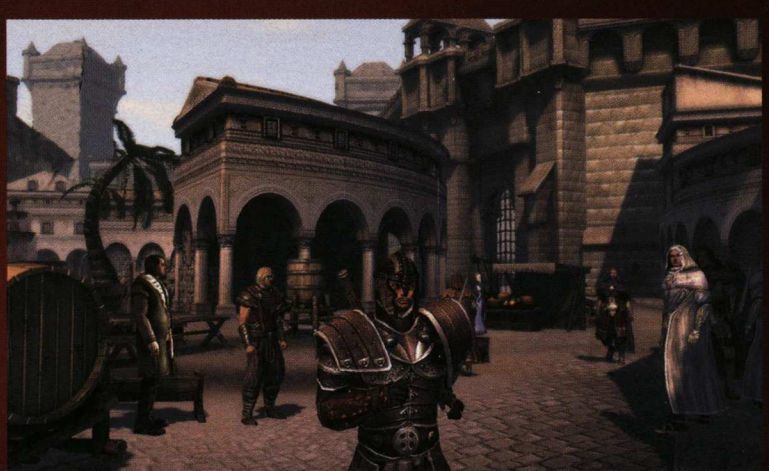
VERDIKT

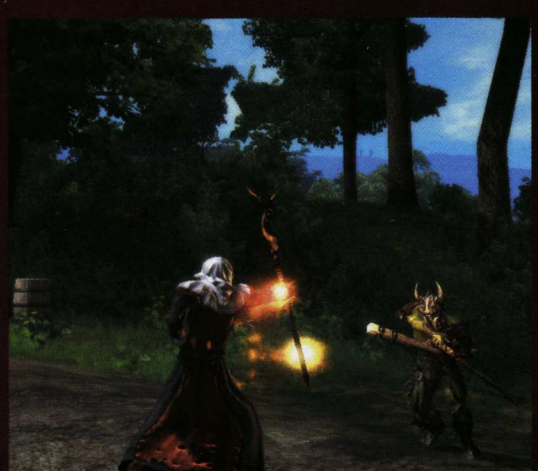
- Rozlehlý svět plný života
- Skvělá grafika na silných strojích
- Příběh, který vás pobaví
- Multiplayer

- Nedotaženosti, které snad odstraní patch
- Nevyváženost hry v některých oblastech
- Nepříliš šťastné herní rozhraní
- Obtížná jízda na koni a plavání

Solidní RPG, které i přes přítomnost několika dobrých nápadů nepřináší žádné extra inovace, ale zato nabídne pořádnou porci poctivého hraní v duchu Oblivionu či Gothic 3. Obrovský svět, spousta hodin dobré zábavy a nádavkem multiplayer, který vás uvrhne do tohoto světa – pokud překousnete místy nekomfortní zpracování.

„TWO WORLDS OBSAHUJÍ NA ROZDÍL OD GOTHICU 3 A OBLIVIONU MULTIPLAYER





ZRECENZUJTE DOUPĚ!

PARTNER ANKETY: CENEGA

Zúčastněte se naší velké ankety a získejte jednu z 30 her nebo předplatné Doupěte

Co můžete získat? Roční předplatné Doupěte s DVD | Tomb Raider Anniversary | Tortuga: Two Treasures | Frontline: Kursk | Ancient Wars: Sparta | Infernal | Dungeon Siege II: Deluxe | Europa Universalis 3 | Rayman: Šílení Králíci (PS2) a další…

1. JAK DLOUHO ZNÁTE ČASOPIS DOUPĚ?

- a od začátku
- b dva roky
- c zhruba rok
- d méně než rok

2. JAK JSTE SE O NĚM DOZVĚDĚLI?

- a z webu Doupě.cz
- b od kamaráda
- c z herní akce (Invex…)
- d z inzerátu
- e zaujal mě na stánku
- f sháněl(a) jsem konkrétní plnou hru
- g odjinud, uveďte prosím odkud

.....

3. OHODNOŤTE PROSÍM JEDNOTLIVÉ SEKCE ČASOPISU (JAKO VE ŠKOLE)

a	Loading – novinky	1	2	3	4	5
b	Téma čísla	1	2	3	4	5
c	PC recenze	1	2	3	4	5
d	z inzerátu	1	2	3	4	5
e	Bonus Zone – herní část	1	2	3	4	5
f	Bonus Zone – hardware	1	2	3	4	5
g	DVD	1	2	3	4	5

4. CO BYSTE V ČASOPISE JEŠTĚ UVÍTALI, CO VÁM CHYBÍ?

(JE MOŽNÉ OZNAČIT VÍCE VARIANT)

- a více informací o novinkách
- b více rozhovorů
- c více preview
- d více PC recenzí
- e více konzolových recenzí
- f návody
- g kulturní servis (film, hudba…)
- h více plných her

5. CENA ČASOPISU…

- a by měla být nižší (s nižším počtem stran)
- b by měla být nižší (bez plné hry)
- c mi vyhovuje
- d by mohla být vyšší (vyšší počet stran)
- e by mohla být vyšší (více plných her)

6. HLAVNÍ RECENZE ČÍSLA BY MĚLA MÍT

- a klidně i osm stran
- b 4–6 stran
- c 3 strany stačí
- d méně než 3 strany

7. PŘEDPLATNÉ DOUPĚTE

- a již mám
- b nemám a nechci
- c uvažuji o něm (pokračujte prosím na otázku 8)

8. K PŘEDPLACENÍ BY MĚ PŘESVĚDČILA

- a větší sleva bez dárků
- b menší sleva, ale navíc dárek – originální hra
- c menší sleva, ale navíc dárek – hardware
- d změny v obsahové stránce časopisu
- e změny na DVD (plné hry)
- f jiný důvod, uveďte jej prosím

.....

9. MÁTE V DOUPĚTI OBLÍBENÉHO AUTORA (AUTORY)?

- a ne, o autory článků se nezajímám
- a ano, uveďte jej, prosím (je možné uvést více jmen)

.....

10. JAKÝ JE VÁŠ VZTAH KE HRÁM NA NÁSLEDUJÍCÍCH PLATFORMÁCH?

		zajímají mě, hraji je	zajímají mě	nehraji, nezajímají mě
a	PC	1	2	3
b	Sony Playstation 2	1	2	3
c	Sony Playstation 3	1	2	3
d	Sony PSP	1	2	3
e	Microsoft Xbox 360	1	2	3
f	Nintendo Wii	1	2	3
g	Nintendo DS	1	2	3
h	mobilní hry	1	2	3

11. JAKÉ PREFERUJETE HERNÍ ŽÁNRY? (OZNAČTE MAXIMÁLNĚ TŘI)

- a akční hry
- b strategie
- c RPG
- d sportovní hry
- e závodní hry
- f logické hry
- g plošinovky
- h simulace
- i online hry

12. CO JE PRO VÁS HLAVNÍM KRITÉRIEM PŘI VÝBĚRU TIŠTĚNÉHO HERNÍHO ČASOPISU? (JE MOŽNÉ OZNAČIT VÍCE VARIANT)

- a kvalita obsahu
- b plná hra
- c cena
- d atraktivní design
- e kvalita papíru, vazba
- f oblíbení autoři
- g další, jiný důvod – prosím, uveďte jej

.....

13. KTERÉ HERNÍ ČASOPISY ZNÁTE, ČTETE NEBO MÁTE PŘEDPLACENÉ?

(JE MOŽNÉ OZNAČIT VÍCE VARIANT)

		neznám	znám	čtu občas	čtu pravidelně	mám předplacený
a	Doupě s DVD	1	2	3	4	5
b	Doupě bez přílohy	1	2	3	4	5
c	Level mini	1	2	3	4	5
d	Level s DVD	1	2	3	4	5
e	Score s DVD	1	2	3	4	5
f	Oficiální Playstation 2 Magazín s DVD	1	2	3	4	5
g	Oficiální Xbox 360 magazín s DVD	1	2	3	4	5

14. JAKÁ JE HRANIČNÍ CENA HRY, KTEROU JSTE SI OCHOTNI POŘÍDIT?

- a 0–199 Kč
- b 200–499 Kč
- c 499–999 Kč
- d 1 000–1 499 Kč
- e 1 500–1 999 Kč
- f když za to bude stát, klidně i víc

15. ZA HARDWARE (PC + KONZOLE) JSEM V POSLEDNÍM ROCE UTRATIL(A)

- a 0 Kč
- b 1–2 499 Kč
- c 2 500–4 999 Kč
- d 5 000–9 999 Kč
- e 10 000 Kč–19 999 Kč
- f 20 000 Kč a více

16. JSTE VE VĚKU…

- a 0–11 let
- b 12–15 let
- c 16–19 let
- d 20–29 let
- e 30–39 let
- f 40 a více let

17. POHLAVÍ

- a muž
- b žena

18. VAŠE VZDĚLÁNÍ

- a základní
- b středoškolské bez maturity
- c středoškolské s maturitou
- d vysokoškolské

19. VAŠE POSTAVENÍ V ZAMĚSTNÁNÍ

- a student, učeň, žák
- b vyšší management (ředitelé atd.)
- c střední management
- d specialista (lékař, právník…)
- e úředník, pracovník ve službách
- f soukromý podnikatel
- g IT specialista
- h ostatní

20. ČISTÝ PŘÍJEM DOMÁCNOSTI

- a do 12 499 Kč
- b 12 500–17 499 Kč
- c 17 500–24 999 Kč
- d 25 000–29 999 Kč
- e 30 000 Kč a více

21. BYDLÍTE V OBCI

- a do 999 obyvatel
- b 1 000–4 999 obyvatel
- c 5 000–19 999 obyvatel
- d 20 000–99 999 obyvatel
- e 100 000 a více obyvatel

Jméno a příjmení .....

Adresa .....

E-mail .....

Zasláním vyplněné ankety (stačí okopírovaná stránka) na redakční adresu se automaticky zařadíte do slosování o hodnotné ceny. Odpovědi můžete posílat také e-mailem na adresu **soutez@doupe.cz** (do předmětu uveďte Anketa Doupě 2007). Obdobnou verzi ankety najdete také na stránkách našeho sesterského webu **www.doupe.cz**. Uzávěrka vašich odpovědí je do **31. července 2007**.

Souhlasím se zpracováním osobních údajů poskytnutých v této akci za účelem vyhodnocení soutěže a nabídky obchodu nebo služeb společnosti Computer Press, a.s., jakožto správce, na dobu 3 let (do odvolání souhlasu). Souhlas je udělován dobrovolně.

HALO 2

Naštvaný zelený skafandr konečně na PC!

Píše se rok 2001, washingtonské studio Bungie ohrnuje nos nad hranatostí vycházející hvězdy konzole Xbox a vydává mimozemskou akci Halo pouze na PC. Xbox ztrácí maskota, svého Maria ve skafandru, postrádá hru, jejíž první díl infiltroval více než pět a druhý dokonce deset miliónů domácností (stát o velikosti ČR, jehož každý obyvatel se freneticky odevzdává vesmírnému dobrodružství, budí bázeň). Konzole se cítí méněcenná jako Playstation 3 v těchto dnech, Microsoft přehodnocuje plány, nevydává Xbox 360, sebelítostně topí kopie Windows Vista poblíž tchajwanských lisoven na dně Pacifiku a svět je zase o kus blíž ke štěstí. Fabulace dovedená ad absurdum zní směšně, avšak pravdou zůstává, že celá série Halo představuje jednu z nejvýznamnějších položek v kalkulacích Microsoftu a to je také důvod, proč konverze jednotlivých dílů na PC vznikají až s dvouapůlletým časovým odstupem. Proč si nechat vytrhnout z rukou eso, kvůli kterému si koupí konzoli ještě pár lidí navíc? PC hráči mohou spílat, že hra zastará, než se k nim vůbec dostane, nicméně to zde neplatí – duši Halo netvoří grafika.

„HALO DEFINUJE MEZI STŘÍLEČKAMI NOVOU ODNOŽ, KTEROU LZE NAZVAT SUVERÉNNÍ AKCE

Odysea

Vesmírná loď Pillar of Autumn splnila úkol. Přízračný kruh Halo se silou ničit světy byl zneškodněn a jeho nemesis, v hermetickém skafandru zakonzervovaný pozemský hrdina Master Chief, se vrací na rodnou planetu, aby posbíral nechtěné vavříny slávy. Mezi tím probíhá proces na domovském světě mimozemské aliance Covenant, pro kterou znamenalo Halo nejsvětější odkaz bohů. Velitel přidělený na jeho obranu je za své selhání nazván kacířem a mimozemskou veřejností lynčován na mučidlech, která by příznivci diskoték nazvali skvělou lasershow. A tančit se skutečně bude, nicméně ne do rytmu šlágrů Michala Davida, ale mezi nitkami, respektive hrubými provazy příběhu, který ve své drsné neopracovanosti uhání od úvodní animace k finále po lineární dálnici neporazitelného hrdiny zachraňujícího lidskou rasu. Ovšem na rozdíl od minulého dílu si lehce škrábne karoserii i o pár hlubších otázek. Master Chief již není líčen jako ultimátní kladas, nabízí se i perspektiva Covenantu, pro nějž oplechovaný mariňák představuje ztělesnění démonů z pekel. Pohled z mimozemské stránky Halo 2 výtečně oživuje a nezůstává pouze u statických animací. Hra si připravila jedno šťavnaté překvapení, které recenze nehodlá zruinovat prozrazením.

Haló, tady PC!

Konverze = strach. Obavy z ovládání, technických nedostatků přes dva roky starého titulu a obecně jiné koncepce konzolové hry lze rozehnat již zkraje. Halo 2 na PC nemá zpoždění pouze díky vnitrofiremním machinacím Microsoftu, ale skutečně je na něm vidět proces modifikace pro platformu s výrazně odlišnými možnostmi. Konverzi má na svědomí zvláštní tým složený z pracovníků firem Bungie a Microsoft, který si neoficiálně říká Hired Gun, tedy nájemná pistole. Svůj žold si bezesporu zaslouží, i přestože by zbraň místy potřebovala promazat. Bezproblémové ovládání drhne pouze o nepatrné zpoždění reakcí myši, ovšem „medové ovládání" dokážou postřehnout jen skalní hráči Counter-Strike s reakcemi chameleona na sletu kobylek. Mnohem příjemnější je rychlé nahrávání obrovských úrovní, které se v paměti usadí na počátku mise a pak již neobtěžují nápisy Loading. A to se hry jako Deus Ex: Invisible War snažily tvrdit, že je nutné úroveň rozkouskovat na malé ubikace!

Grafika v Halo 2 těží především z efektů moderních grafických karet. Ano, podpora DirectX 10 je pouze reklamním trikem a zdaleka nedokáže vyretušovat vrásky vzniklé stářím. Pohled na vodní hladinu, odlesky a ostrost textur však na první pohled prozradí, že úpravám konzolové verze se věnovalo mnoho času. Ačkoliv herní modely se dnes již řadí do kubismu, právě textury ve vysokém rozlišení jim dávají novou tapetu schopnou v kombinaci s monumentální architekturou prostředí obstát i dnes. O to více zamrzí, když autoři na úpravu nějakého toho objektu zapomenou a ten ve své rozplizlosti ostře kontrastuje s okolím. Halo ovšem nikdy nebylo o grafice, ale o hratelnosti, která nestárne. S nadsázkou: Halo 2 by se hrálo stejně dobře i na mobilu, kdyby do něj bylo možné nacpat klávesnici a myš… a soudobé grafické karty o formátu vysokoškolských skript! Hra si i přes svou archaičnost pochutná na nejmodernějším hardware nehledě k neoblomné nutnosti vlastnit Windows Vista, přičemž stejně jako samotný systém jde spíše po operační paměti než po zbytku konfigurace. Když Halo 2, tak raději 2 GB RAM.

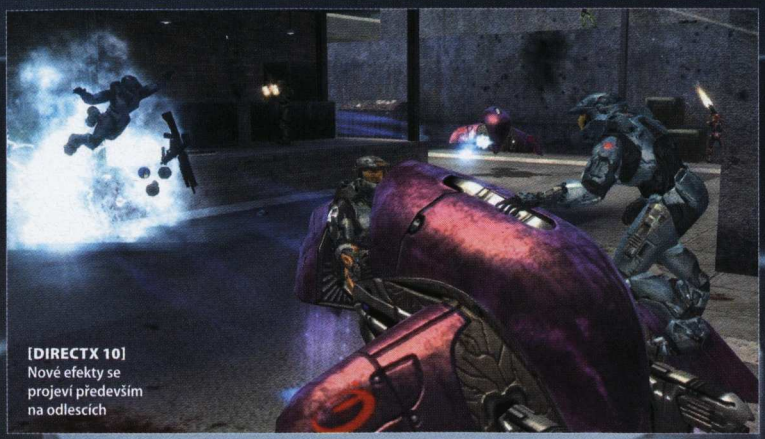
INFO

[Žánr] Akce
[Výrobce] Bungie
[Distributor v ČR] Microsoft
[Homepage] www.microsoft.com/games/halo2
[Minimální konfigurace] Procesor 2 GHz, 1 GB RAM, DirectX 9.0 grafická karta, 7 GB na HDD
[Lokalizace] Není
[Cena] 1 299 Kč

PLATFORMA:
PC, XBOX

KONKURENTI:
Half-Life 2 **9,4**
Prey **8,4**
Quake IV **8,6**

Michael Stern, zástupce šéfredaktora
Redakční práce se jej snaží asimilovat. A daří se jí to



[DIRECTX 10]
Nové efekty se projeví především na odlescích

[V ÚZKÝCH]
Na tuhle plechovku nebude stačit ani zachycený odstřelovačský otevírák

Halo's destruction was your error, and you rightly bear the blame. But the

GAMES FOR WINDOWS – SKUTEČNÉ ZLO?

PC verze Halo 2 je jednou z prvních vlaštovek nesoucích obchodní známku Games for Windows. Tento produkční program Microsoftu si klade za úkol sjednotit jednotlivé tituly a dát jim řád, což se týká zejména lepší kompatibility a uživatelské přívětivosti. Hardwarové požadavky budou například označeny hodnocením 1–5, které ve Windows Vista závisí na konfiguraci počítače (Halo 2 vyžaduje hodnocení 3,0 a doporučuje 5,0). Pokud bude chtít hra nést nálepku Games for Windows, bude muset dále podporovat ovládání gamepadem z Xboxu 360, být kompatibilní se 64bitovou verzí Windows Vista nebo podporovat širokoúhlé zobrazení. Experimentem, který přináší již Halo 2, je systém Try and Play, jenž dovolí hrát hru již po prvním vložení disku do mechaniky během instalace. Slůvko Windows v názvu tak není synonymem zla, kvalitu titulů může pouze zvýšit.

HODNÍ, ZLÍ A OŠKLIVÍ COVENANTI

Covenant je religiózně založená aliance mimozemských ras, která se na své Velké cestě pokouší aktivovat alespoň jeden z tajemných prstenců Halo, o jejichž bližším účelu ovšem nic neví. Jelikož se jí lidé postavili do cesty, snaží se je kompletně vyhladit, nicméně do svých plánů nezahrnuli našeho hrdinu Master Chiefa. Covenant je zajímavý tím, že vlastní rasy aliance představují jednotlivé společenské kasty. Zde jsou hlavní z nich.

[PROPHETS]
Věštci tvoří politickou složku Covenantu s absolutní mocí a snaží se dohlédnout na bezchybné absolvování Velké cesty, nehledě na prostředky a následky

[ELITES]
Hlavní složka mimozemské armády. Elites se díky své loajalitě a tvrdé disciplíně zařadili mezi osobní strážce věštců a v bitvách zaujímají velící pozice

[BRUTES]
Čerstvý přírůstek do aliance v podobě primitivních, ale tvrdých válečníků je trnem v oku Elites. Jsou zváni Jiralhanae, což v korejštině znamená „agresivní retard"

[GRUNTS]
Malá roztomilá stvoření do doby, než vytáhnou plasmovou pistoli a za kvičivých hlášek začnou kropit hráče. Svou poskakující chůzí a zjevem přispívají k odlehčenému dojmu celé hry

DIRECTX 10 NEDOKÁŽE VYRETUŠOVAT VRÁSKY VZNIKLÉ STÁŘÍM

Sám sobě Master Chiefem

Halo definuje mezi akcemi novou odnož, kterou lze nazvat suverénní akce. Na rozdíl od moderního trendu se nesnaží hráče uzemnit do role pěšáka, jenž pouze přicmrndává do opulentních bitev odehrávajících se na vlastní pěst. Master Chief je pánem situace, neohlíží se na spolubojovníky, a přestože i ti zde jsou, může je nechat daleko za sebou, nanejvýš přijde o jejich skvělé hlášky. Supervizi nad hutnými přestřelkami, jež jsou základem všeho, provádí všudypřítomný nadhled. Ačkoliv samotný příběh je poměrně vážný, v rámci misí povoluje uzdu nadsázce a ta se rozjíždí v rozběsněné masakrování mimozemských ras ve velkém. Co na tom, že pro ně znamenají zelení mariňáci špinavé nájezdníky berouci jim právo na život?

Příkladem bezstarostné jízdy a oproštění od zažitých standardů budiž hudba. Tam, kde jiné tituly nasazují těžký metalový doprovod o průraznosti několika megatun, Halo 2 v pravý moment spustí relaxační, ambientní melodie, při kterých se chce hráči meditovat. Nad mrtvolami mimozemšťanů! Ani ti nepředstavují zhmotnění nočních můr, když vesele poskakující grunti s tenkým mumláním prchají před zlým Master Chiefem. Veškerá idylka pestrých barev a dětských tvarů je ale okamžitě tatam, jakmile se spustí střelba a Halo ukáže svůj plasmový motor pod kapotou – akci tesanou diamantovými dláty.

Do zbraně!

Vtisknout hráči zbraň a pustit na něj nepřátele je koncept takřka stejně starý, jako počítačové hry. Návrháři z Bungie vytvořili z obyčejné akce malý svět, který žije sám pro sebe. Zásluhu na tom má několik titěrných prvků,

[PICASSO BY SE DIVIL]
Pastelové barvy jsou vizitkou Halo

[MIMOZEMŠŤAN]
Elites jsou jakýmisi nindži mezi všemi Covenanty

[VOZIDLA]
Jedna z příjemně osvěžujících pasáží nad orbitální stanicí

STŘÍLÍ SE KONTINUÁLNĚ BEZ VĚTŠÍCH PAUZ A JE NUTNÉ MYSLET I NA PŘEBÍJENÍ ZÁSOBNÍKŮ

jež společně hráče strhnou a nenechají ani chvíli vydechnout. Například práce se zbraněmi – existují zde lidské projektilové, vhodné na rychle se pohybující protivníky, a mimozemské energetické s pomalu létajícími fláky antihmoty. Nutnost volby zbraně vhodné na toho kterého protivníka ničím nepřekvapí, avšak Master Chief dokáže držet zbraně dvě! Jelikož se střílí kontinuálně bez větších pauz, je nutné myslet i na přebíjení zásobníků a právě v tom tkví největší přínos umně implementovaného držení dvojice pistolí. Samopal je sice účinný, ale díky malé kapacitě zásobníku vede k prodlevám v ofenzívě. Proč nepopadnout do levačky laserovou pistoli, která pálí bez přestání a může se nanejvýš přehřát? Nebo hráč preferuje obouruční brokovnici a granáty na pravém tlačítku. Ostatně lze rovněž dokonale zapomenout na střelbu, uchopit covenantský meč a rozdat si to s emzáky na férovku!

Načrtnuté možnosti přispívají k neustálému spádu hry, kdy je hráč hnán kupředu za novými výzvami a mnohaminutovými animacemi, které jako důstojný límec obepínají každou z osmi misí rozdělených vždy na dvě průměrně tři čtvrtě hodiny dlouhé části. Halo 2 však po svém předchůdci zdědilo i nedostatky. Předně je to poznání, jež se dostaví po vyhrabání se zpod hory mrtvol, že vesměs jde jen o vyčistění aktuální místnosti, přesun do další, případné odrážení vln nepřátel apod. Pocit myši v labyrintu se snaží rozbít hlášky spolubojovníků nebo vtipná umělá inteligence Cortana, která během akce živě komentuje aktuální situaci a sem tam s pochopením dodá „…ehm, nevyrušila jsem tě od zabíjení?" Nápomocna jí jsou vozidla, další svérázná minihra známá již zminula. Ta nyní těží z vylepšené umělé inteligence nepřátel, kteří jsou schopni v lítém boji vyskočit na stroj a neurvale Master Chiefa vyhodit ze sedla. To samé ale může provést i on a má k tomu důvod – jízda na antigravitačním kluzáku dokáže usnadnit nejednu situaci, jež by jinak vyžadovala práci s těžkým a hlučným raketometem, nehledě k tomu, že lze během několika vteřin překonat velké vzdálenosti.

Z vesmíru na pláž

Zpočátku vše vypadá na tradiční mýdlovou operu. Master Chief je zaplaven potleskem na domovské stanici, která slibuje dlouhý prázdninový pobyt v jejích kovových zdech. Chyba! Jakmile Covenanti za mohutného dunění zadokují své útočné transportéry, slabší rozjezd rázem střízliví a Halo 2 hráče posílá na výpravu celým vesmírem. Návrh jednotlivých misí se razantně liší, jednou hráč projíždí v neporazitelném, leč zoufale pomalém tanku futuristickými dálnicemi africké Mombasy, aby se v druhé polovině hry kochal zelení půvabné panenské krajiny s jezírky proloženými covenantskými stavbami. Tam, kde akce staví hráče na vrchol potravního řetězce, megalomanská architektura z něj dělá červa. Vesmírné stanice, obrovské výtahové plošiny s pohyblivými částmi nebo křižníky zavěšené na obloze, ty všechny dávají zapomenout, že některé objekty jsou pouze rozmazanou texturou na pozadí.

Halo 2 je navíc z hlediska návrhu úrovní vyváženější než jeho předchůdce. Pamatuje si hráč misi v zamořené galaktické knihovně, která představovala nekonečnou recyklaci asi dvou nudných úseků? Zde se části úrovní opakují také, ovšem ne v takové míře a s drobnými úpravami. Sporným elementem je, že některé částí zejména v závěru lze překonat prostým ignorováním protivníků a proběhnutím k následujícím dveřím. Mezera v hratelnosti? Návrhářská benevolence zabraňující stereotypu v případě, že hráče začne střílení nudit? Těžko říci, ovšem ve výsledku nepůsobí obcházení pravidel dobře.

Vedle hratelnosti a grafiky kralovalo Halo 2 na konzoli Xbox především multiplayerem. Microsoft se pokusil převést na PC i tento aspekt a vylepšil jej přidáním dvou nových map spolu s editorem a jakousi sporadickou konektivitou ke službě Xbox Live! Osobní počítače nicméně mají vlastní, nanejvýš bohatou scénu multiplayerových akcí, přičemž spoléhat na prosazení letitého titulu je sázkou do loterie. Ano, Halo 2 se po síti hraje skvěle, editor je přehledný a otevřený komunitě fanoušků, ale za bukem číhá Unreal Tournament III a spousta dalších specializovaných titulů připravených hře zatnout tipec. Je však třeba chtít víc než kvalitní zábavu pro jednoho?

HALO 2

8,0

VERDIKT

- Napínavý a dospělý příběh
- Pohlcení frenetickým bojem
- Do každé ruky deset pistolí
- Rozverná hudba v pravých chvílích
- Master Chief je ve skutečnosti Chuck Norris!

- V podstatě jen čištění místností
- Části úrovní se opakují
- Nutnost vlastnit Windows Vista

Suverénní střílečka, která zpracovává akční koncepci po svém a dokáže pohltit svou netradiční atmosférou i magnetismem skvělých soubojů. Má však své mouchy, jež paradoxně nejsou způsobeny konverzí, ale originálem.

WCG 2007

WORLD CYBER GAMES

SVĚTOVÁ OLYMPIÁDA VE HRÁCH
3.-7. ŘÍJNA SEATTLE USA

BOJUJ O MÍSTO V REPREZENTACI ČR
REGISTRACE A KVALIFIKACE NA

WWW.WCG.CZ

SAMSUNG XBOX 360 EA PROGAMERS

THEATRE OF WAR

Aneb historické vyprávění povídek „Jak se v malých zemích dělal velký bordel"

Paprsky slunce si jen stěží probojovávaly cestu přes mraky plující po obloze. Půda byla promrzlá z nezvykle ledové noci a vyčkávání na nepřítele se nesnesitelně vleklo. Jemný vánek bloumající krajinou sice tu a tam donesl ozvěny výbuchů vzdálených bojů, ale v našem okolí nebylo po Němcích ani stopy. Pravda, ne že by mi zrovna chyběli, jenže ve skrytu duše jsem si to chtěl s těmi parchanty vyřídit. Uběhla přitom asi hodina, než mě velitel pověřil společně s dalším vojákem průzkumem protějšího kopce, odkud měl být velký rozhled na celé okolí. Jenže sotva jsme na vytčené místo stihli dorazit, do zad nám vpadl ohlušující výbuch, který rozmetal polovinu praporu. Nepřítel přišel z druhé strany, tiše a nezpozorován.

Základem války jsou vojáci

Popsané řádky nejsou vyjmuty z válečného románu, spíše popisují obrysy zážitků z hraní ambiciózní strategie Theatre of War. Ta oproti mnoha jiným nevsází na stavění základen s formováním velkých armád a namísto toho vám do rukou vloží vojenský pluk zprostředí druhé světové války. Hlavním lákadlem celého titulu se přitom stávají jednotlivé a mnohdy vzájemně propletené kampaně zpracované striktně podle historicky zdokumentovaných skutečností, což ve výsledku přináší více jak čtyřicet misí za pět hratelných stran. Volba, za koho se rozhodnete bojovat, záleží samozřejmě na vás, národy zahrnuté do seznamu jsou rozdílné jak po stránce jednotek, tak i skladby úkolů (souvisejících se situací na frontě). Bránění důležitých pozic nebo dobývání cenných strategických míst se stane vaším denním chlebem.

Nicméně ještě předtím, než do rukou vezmete zbraň a napíšete poslední dopis rodině pro nejhorší případy, je vřele doporučeno absolvovat trénink. Vzhledem ke komplexnosti Theatre of War se jedná o nezbytnou složku hry, jež vás pomalu vnoří do tajů taktizování, ovládání vlastních jednotek a používání složitého, ale jinak přehledného menu vespod obrazovky. Většina z vás si bude muset nejprve odvyknout od zažitých principů mnohých RTS, které zde boří především obyčejní vojáci.

Nejenže jsou efektivní jako pěšáci, ale bez nich byste nemohli ovládat žádné pojízdné či letecké stroje. O jejich schopnostech přitom vypovídá několik základních atributů, mezi které se řadí například velení, řízení, střelba nebo rozumné jednání ve formě IQ – v každém bodě se mohou zdokonalovat a poté odvádět lepší výsledky. Nemluvě o získaných hodnostech, které získávají na významu zejména díky možnosti přesunu jednotek z jedné mise do druhé. Nepotřebné vojáky můžete poslat jinam a jiné formou přehledného menu dokoupit společně s vozidly a potřebnou municí – vše pouze před začátkem dalšího boje.

Co vidíš, urvi. Co nemůžeš, zku...

Co je doma, to se počítá a v případě Theatre of War platí přísloví dvojnásob, vztáhneme-li jej na vojenskou techniku. Vzhledem k širokému potenciálu vojáků můžete obsazovat i cizí prázdná vozidla, čímž si je nenásilnou formou přivlastníte. Jenže dobrý pozor je třeba dávat na protivníky, kteří podobné praktiky využívají také! Umělá inteligence ve hře obecně patří k tomu lepšímu v žánru, zvládne provádět různé manévry, pružně se přizpůsobovat změnám v boji a nastražovat léčky jí také není cizí.

Taktika je vlajkou hry, a přestože její koncept vsází na real-timový způsob boje, čas na rozdávání úkolů se vždy najde. Aby také ne – vzhledem k pauze je možné veškeré kroky dobře promyslet, rozdal pokyny a pak již jen sledovat spuštěný sled válečných akcí. Nesmíte ale zapomínat na dostřel mobilních sil, brát ohled na výdrž a nejzranitelnější místa jednotek rozdělená na příď, záď a boky. Ano, pokud mne u Theatre of War něco uchvacovalo, tak právě sofistikovanost, historická přesnost a smysl pro detail, jehož se týká i přítomnost munice pro zbraně. S ní je mimo jiné třeba v průběhu mise šetřit, neboť zásoby lze doplnit až po skončení tvrdých bojů.

EDITOR MAP VE HŘE

Leckterého stratéga potěší přítomnost editoru, který umožňuje přetvářet dosavadní mise či stavět zcela nové mapy s vlastními scénáři. Je proto možné, že se na internetu brzy objeví ještě propracovanější mapy než v originálu.

> **THEATRE OF WAR UCHVACUJE SVOU HISTORICKOU PŘESNOSTÍ A SMYSLEM PRO DETAIL**

INFO

[Žánr] RTS
[Výrobce] 1C
[Distributor v ČR] Cenega
[Homepage] www.battlefront.com
[Minimální konfigurace] Procesor 2,6 GHz, 1 024 MB RAM, 128MB grafická karta, 3 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 299 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Blitzkrieg 2 **7,5**
Rush for Berlin **8,0**
Steel Panthers **Nehodnoceno, na minulém Doupě DVD**

David Marák, stálý spolupracovník Doupěte
Ranní ptáče dřív chcípne, než někam doskáče

Malebná krajina venkova

Laťka kvality není ani o píď nižší v případě grafického zpracování, jež se chlubí detailními modely tanků, těžkými děly, malými zbraněmi pro vojáky i jejich věrohodnými uniformami. Při přiblížení kamery si můžete vše pořádně prohlédnout, o něco málo menší je pouze detailnost samotné krajiny zapříčiněná tupějšími texturami. Na druhou stranu lze pochválit zvuky s hudbou, které celkově podtrhují kvalitu audiovizuální kvalitu hry.

U Theatre of War jsem byl nejvíce zklamán odfláknutým multiplayerem s chudou zásobou osmi map bez jakéhokoliv možného výběru jednotek nebo herních módů. Především zde pocítíte největší závan stereotypu, v jehož vyvětrání lze doufat snad jen díky přítomnosti editoru. Ostatně ani některé singleplayerové mise v Normandii nebo Francii nenabízejí kdovíjak strhující zážitek. Theatre of War opravdu není pro každého. Dlouhá taktizování a komplexní systém hry ocení především strategičtí gurmáni, historikové, nadšenci vojenské techniky a až poté obyčejní hráči, kteří nespí s nebelwerferem u nočního stolku.

THEATRE OF WAR

8,5

VERDIKT

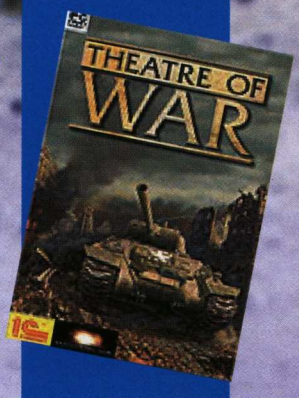
+
- Propracovaná RTS po všech stránkách
- Realistická přesnost misí i jednotek
- Vojáci, jejich schopnosti a zlepšování
- Grafika
- Umělá inteligence jednotek

–
- Odfláknutý multiplayer
- Není pro každého
- Tu a tam závan stereotypu

Bez okolků povedená a promyšlená strategie kladoucí důraz na historii jak u jednotlivých kampaní, tak i podobizen všech jednotek, zbraní, vozidel. Theatre of War sice není hrou pro každého, ale komu se dostane pod kůži, ocení její nesporné kvality. Nemluvě o tuzemské ceně 299 Kč!

JAK HRU ZAKOUPIT?

Pokud si chcete Theatre of War pořídit, máte dvě možnosti. Buďto zamíříte na domovskou stránku www.battlefront.com, kde si zaplatíte stažitelnou či krabicovou verzi v hodnotě 45 USD, nebo počkáte na vydavatelskou společnost Cenega. Podle současných informací plánuje vydání titulu na květen letošního roku, a to za neuvěřitelných 299 Kč.



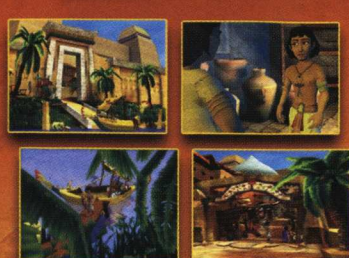
inzerce »

Prázdninové dobrodružství v češtině

ANKH

Ankh a Ankh: Srdce Osirise

299,-



OBJEDNÁVKA PŘES SMS
NAPIŠTE NA MOBILNÍM TELEFONU SMS V NÁSLEDUJÍCÍM TVARU: „KÓD SMS/JMÉNO/PŘÍJMENÍ/ULICE A ČÍSLO/MĚSTO/PSČ". TUTO ZPRÁVU ODEŠLETE NA ČÍSLO +420 605 279 981 ZE SVÉHO MOBILNÍHO TELEFONU.

ZAKOUPÍTE U TĚCHTO PRODEJCŮ
GAME SHOP, JRC, ALBERT, DELVITA, FOTOLAB, GLOBUS, HYPERNOVA, TESCO A U DALŠÍCH DOBRÝCH PRODEJCŮ NA CELÉM ÚZEMÍ ČR.

www.topcd.cz

PC GAMES SILBER AWARD 85 12/2005
AWARD 11/2005 POWER PLAY GUT RÄTSEL-GÜTE ANKH
PC ACTION GOLD

SAM & MAX EPISODE 6: BRIGHT SIDE OF THE MOON

Herci se uklánějí, opona sjíždí dolů, je čas zhodnotit představení

INFO

[Žánr] Adventura
[Výrobce] Telltale Games
[Vydavatel] Telltale Games
[Homepage] www.telltalegames.com/samandmax
[Minimální konfigurace] 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D grafická karta, 80 MB na HDD
[Lokalizace] Není
[Cena] 8,95 dolarů za epizodu (asi 200 Kč)

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Broken Sword: Angel of Death **7,0**
Dremafall: The Longest Journey **8,0**
Sam & Max Episode 5: Reality 2.0 **8,2**

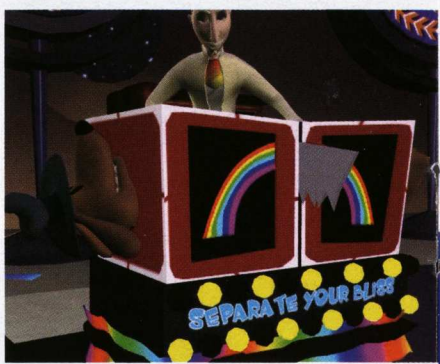
Tak a máme to za sebou. Ne, recenzi nemyslím, to bych si moc nevydělal a šéfredaktor by mě také nepochválil. Maximálně svým tryznivým bičem, kterým trestá všechny zpupné autory. Mám na mysli resuscitaci oblíbené adventury z devadesátých let v podobě Sam & Max Season 1. Fanoušci si na návrat netradiční detektivní dvojky z geniálně šílené mysli Steva Purcella počkali řadu let, a když už to vypadalo na nový díl ještě z vývojářských studií LucasArts, vedení uznalo produkt za ekonomicky nevýhodný. Naštěstí vše dostali do rukou borci z Telltale Games, kteří popadli příležitost za uši a vytáhli králíka z klobouku na herní světlo. I s jeho psím parťákem.

Ovšem tahali je pěkně po kouscích – prvně jedna tlapa, pak ouško, ocásek… Tvůrci se rozhodli vsadit na epizodní formát a vydávali měsíc co měsíc další kousek skládanky. Nyní konečně zapadl poslední dílek a my jsme získali kompletní obraz. Uběhl další, tentokrát již poslední měsíc a my dohráli poslední epizodu, ve které se hráč podívá na Měsíc a zjistí, kdo je zločinecká mysl stojící za veškerým tím humbukem s hypnózou.

ozvláštnit a nejinak je tomu i zde. Užijete si spoustu brilantních, nápaditých dialogů a vtipných situací. Budete domlouvat Lincolnovi rande se Sybil, tahat krysy z klobouku, bojovat se zhmotnělými rysy Maxovy osobnosti a dokonce prodáte Spojené státy Kanadě.

Od čtvrté epizody tvůrci trochu přitáhli šrouby obtížnosti a to platí i pro epizodu 6, která nabízí pár potenciálně problematických zákysů. Pokud nemáte ve zvyku klikat na každé aktivní místo, které jste již tolikrát prozkoumali v předchozích epizodách, budete tvůrce proklínat. Ale vaše chyba, protože stejně jako v minulém dílu autoři změnili všechny hlášky a i staré lokace stále nabízejí solidní porci humoru. A na tom Season 1 staví – je o detailech. Ty dokáží udržet vaši pozornost u monitoru, i když základní herní principy trochu unavují. A podle toho, jakou jim věnujete pozornost, se odvíjí i míra zábavnosti.

Šestá epizoda stejně jako všech pět předchozích staví na technicky jednoduché, ale výtvarně perfektní grafice. Tvůrcům se podařilo zachovat kouzlo původní 2D hry i s jedním rozměrem navíc. Osobně bych řekl, že se Telltale Games přechod povedl nejlépe ze všech, kteří se o něco



ZÁVĚREČNÁ EPIZODA NABÍZÍ KRÁTKOU, ALE INTENZIVNÍ DÁVKU VÝBORNÉHO HUMORU

Bright side of the Moon sice přináší finále celé sezóny, ale to tvůrce nepřinutilo změnit jejich formát nastavený prvním dílem, takže vás opět čekají zhruba dvě hodiny zábavy, pár nových lokací klasicky doplněných o kombo ulice/kancelář/Bosco/Sybil. Stejně tak zůstal zachován princip tří úkolů, koupení nové, šíleně předražené zbraně od Bosca a závěrečná konfrontace. Takže nic nového, což by se mohlo považovat za největší zápor celé série. Na druhou stranu tvůrci dokáží tuto šablonu vždy nějak podobného pokoušeli. I ve 3D vypadají postavy i lokace živě, což se o takovém posledním Broken Swordu říct nedá. Velký podíl na tom má celkové komiksové pojetí, ale to k Samovi & Maxovi prostě patří. Stejně jako perfektní jazzový hudební doprovod a špičkový dabing, který Season 1 leštila s každou novou epizodou.

Podtrženo a sečteno, Bright side of the Moon si drží standard předchozích dílu a celkově můžeme říct, že se první sezóna povedla. Ano, jedním dechem by se hodilo dodat, že celkové pojetí polotovaru každý měsíc ochucovaného novou příchutí je docela rozporuplné. Po dohrání 6. epizody si uvědomíte absenci dostatečně silné dějové linky, která by propojovala jednotlivé díly. Ano, jsou tu společné postavy a spousta různých odkazů na předchozí části, ale každý díl je ukončen natolik pevně, že se nedostanete do stavu, kdy nedočkavě čekáte na další. Je to dobře? Je to chyba? Nedokáži říct. U každé epizody si ale užijete spoustu zábavy a to by mělo být hlavní.

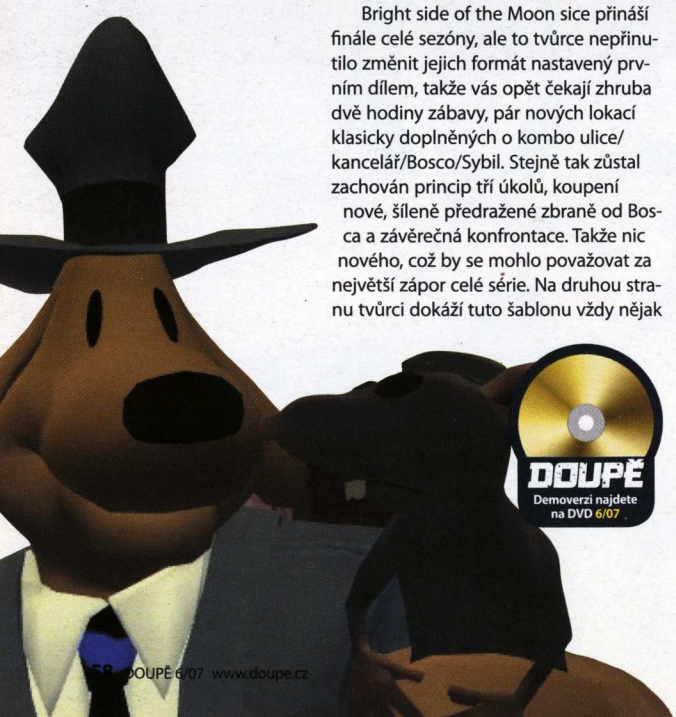
SAM & MAX EPISODE 6: BRIGHT SIDE OF THE MOON **8,0**

VERDIKT

Podíváte se na měsíc
Nenáročné na hardware
Nové hlášky

Krátké
Jednoduché
Chybí silnější propojení s předchozími díly

Závěrečná epizoda nabízí to samé, co předchozí. Tedy krátkou, ale intenzivní dávku výborného humoru podaného v perfektní podobě.



DOUPĚ
Demoverzi najdete na DVD 6/07

Karel Kališ, vedoucí konzolové sekce
Brain.exe not found. Abort? Retry? Fail?

6 PŘÍPADŮ SAMA & MAXE

Culture Shock

Naše detektivní dvojka dostává první případ, který se točí kolem řádění tria dětských televizních hvězd sedmdesátých let. Dávno vyčichlá trojka z nějakého podivného důvodu propaguje další bývalou dětskou rádoby hvězdu – podivnou existenci jménem Brady Culture. Výborný humor, perfektní zpracování a hlavně návrat oblíbených hrdinů představil hru v nejlepším světle. Trochu vadila velká jednoduchost a krátká herní doba související s epizodním pojetím.

Hodnocení: 8,8

Situation: Comedy

Moderátorka oblíbené talkshow Myra! drží ve svém studiu diváky a pod tlakem jim cpe další a další dárky zdarma. A kdo jiný, než seriózní Sam a šílený Max by ji měli zastavit a přijít na to, co za její náhlou změnou chování stojí? Druhá epizoda hned zpočátku zarazila recyklací lokací z minulých dílů a jen hrstí nových. Ovšem televizní studio dalo tvůrcům obrovské hřiště pro spoustu vtipů a ti toho využili. Začíná se rýsovat hlavní dějová linka, kdy se kdosi snaží zhypnotizovat slavné osobnosti.

Hodnocení: 8,4

The Mole, the Mob and the Meatball

Třetí případ zavede Sama a Maxe mezi mafiány. Policejní agent nastrčený mezi kumpány proslulého Ted E. Beara zmizel beze stopy a je jen na vás zjistit, co se s ním stalo. Hlavním dějištěm se stává kasino a herna s drsným týpkem v klasickém dvouřadovém mafiánském obleku s obrovskou plyšovou hlavou medvěda. Epizoda 3 natvrdo předvedla koncept recyklace lokací, čímž se stala zlomovým dílem v rozhodování, zda pokračovat i dalšími díly.

Hodnocení: 8,2

Abe Lincoln must die!

Čtvrtá epizoda tne přímo do živého a vysmívá se současné politické situaci v USA. Další případ zavedl detektivy přímo do Bílého domu, neboť prezidentovi už totálně začalo kapat na karbid a zavádí zákony jako hromadná objetí na začátku a na konci každého sportovního zápasu nebo povinnou registraci zbraní. Tvůrci nezměnili svůj přístup, i když čtvrtá epizoda je již o něco obtížnější a hlavně vtipnější. Bohužel si dost ublížili neustálým cestováním mezi novými a starými lokacemi.

Hodnocení: 8,0

Reality 2.0

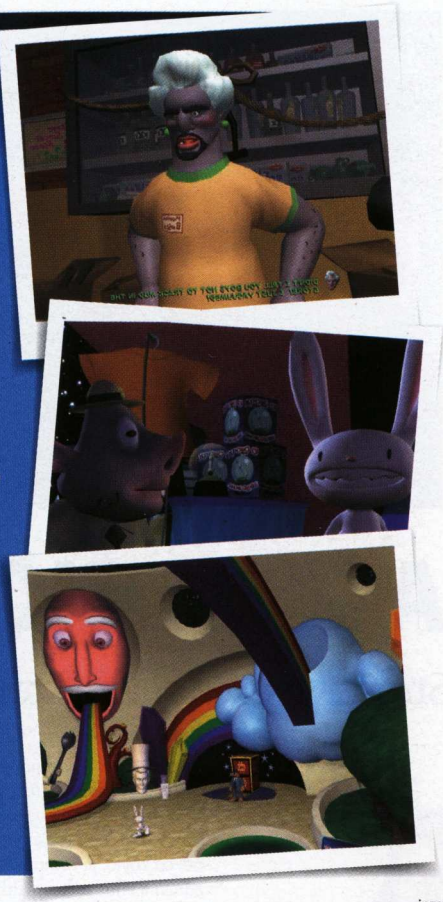
Epizoda 4 se vrací na půdu, jež je hráčům známější než politika z minulého dílu – internet a vše, co k tomu patří. Naši detektivové bojují proti samotnému internetu a hlavně nebezpečné multiplayerové hře Reality 2.0, která způsobuje těžkou závislost (podobnost s libovolnou MMORPG je čistě záměrná). Čtvrtá epizoda nabídla nejnápaditější lokace a spoustu vtipných herních odkazů, tvůrci též nahradili opakující se hlášky z předchozích dílů, zbylé neduhy zůstaly.

Hodnocení: 8,2

Bright side of the Moon

Sam a Max konečně odhalili, kdo stojí za vlnou hypnotických útoků, a jedou si to s ním vyřídit na Měsíc. Celá hra přináší opět ty nejoblíbenější postavy z předchozích dílů a hlavním tématem jsou speciální schopnosti.

Hodnocení: 8,0



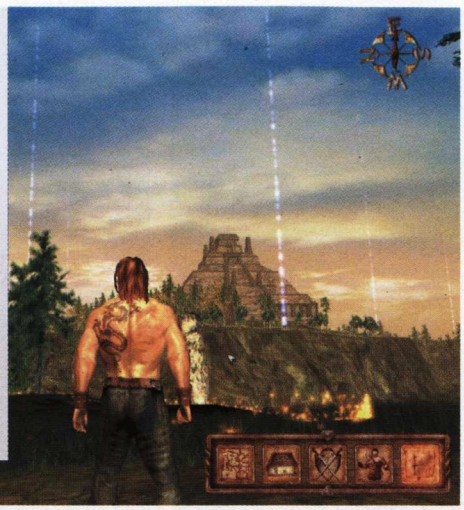
inzerce

INFO

[Žánr] Fantasy strategie s prvky RPG
[Výrobce] DVS
[Distributor v ČR] Cenega
[Homepage] int.games.1c.ru/attt
[Minimální konfigurace] Procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 2,4 GB na HDD
[Lokalizace] Manuál
[Cena] 299 Kč

PLATFORMA:
PC

KONKURENTI:
Heroes of Might & Magic 5 **9,0**
Rome: Total War **9,5**
Heroes of Might & Magic 4 **8,0**



ASCENSION TO THE THRONE

Středověká chiméra, která vás rychle vtáhne, ale taky rychle pustí

Zradí vás nejlepší přítel, připraví o trůn, jméno i o vaši čest a pošle vás kouzlem do neznámého světa. Jediné, co zbylo, je rodinný amulet +30 ke zdraví a chuť se pomstít! V Ascension to the Throne se s vámi osud příliš nemazlí, na druhou stranu alespoň nejste vrženi do depresivního prostředí. Svět, jímž se svým hrdinou bloumáte, je spíše pohádkový. Krásný oceán, velké placaté kopretiny, teleporty (už nemusíte na nákupy pěšky) a nekonečné lesy.

Ale na kochání nebude moc čas, alespoň ne v RPG části, která se odehrává v reálném čase. V ní putujete krajinou, komunikujete s postavami, přijímáte úkoly… zkrátka jako obvykle. Pokud se však střetnete s některým z nepřátel (od vidláků a kostlivců přes cirkusáky až po majestátního draka), hra vás přepne do bitvy probíhající na tahy (podobně jako například v HoM&M). Svou armádu budujete od píky a postupem času si budete moci najmout takřka všechny myslitelné jednotky.

Systém kupování žoldáků je promyšlený. Pokud chcete do své armády najmout bojovníky, musíte mít samozřejmě něco v měšci, ale hlavně dostatečnou pověst. Tu si lze zvýšit všelijak, například tím, že v hospodě vypijete nejvíc piv ze všech a dokážete, jaká jste silná nátura (ruský původ hra nezapře). Najdete truhlu se zlatem? Rozdejte ho mezi své vojáky a vaše sláva se rozšíří! Nebojte se, zlaťáků budete mít ještě hodně. Na každém rohu vás totiž chce někdo zaměstnat nějakým tím úkolem. Jen je smůla, že jsou všechny stejné a po chvíli mise typu „zabij bobra, zachráníš strom" omrzí.

„NAJDETE TRUHLU SE ZLATEM? ROZDĚLTE HO MEZI VOJÁKY A VAŠE POVĚST SE BUDE ŠÍŘIT KRAJEM!

Skloubit strategii a RPG byl sice dobrý nápad, ale výsledek nemá blízko ani k jednomu. Hrdina se spolu se svou armádou účastní bitev, nesmíte jej ale nechat zemřít. To vede k poněkud nepříjemným zákysovým situacím, kdy hrdinu zabije protivník jenom proto, že má vyšší rychlost a je první na tahu. Alespoň že udělá pokaždé to samé, takže na pátý pokus už budete vědět, jak se nejlépe jeho atakům bránit.

Obtížnost bitev je… zvláštní. Hrdina sice vypadá, že žil v posilovně a ne na studeném hradě, přesto hráč prožije krušné začátky – prvních několik desítek minut bude pouze umírat. Po drobném vypracování statistik již půjde vše lépe, ale ne donekonečna. Docela často strávíte několik bitev vypilováváním strategie „jak zabít toho či onoho padoucha", což hratelnosti příliš neprospívá a brání spádu hry.

Ascension to the Throne sice přináší zajímavé skloubení dvou žánrů, má však tendenci hráče zklamat v malých, ovšem důležitých drobnostech. Samozřejmě nechybí možnost vybavit svého hrdinu předměty, na piplání a hledání nejlepších předmětů ovšem můžete zapomenout. Hrdinu nelze vybavit mečem a brněním zvlášť, jsou totiž sloučeny pod jednu položku – zbroj. Celkově všechno působí nevyváženým až nedokončeným dojmem. Koncept hry je zajímavý a moc podobných titulů na světě není, nicméně výsledek nakonec autoři zdaleka nedopilovali do správné podoby. Úkoly se opakují, RPG část je trochu odfláklá a hardwarové nároky vzhledem ke grafice zbytečně vysoké.

ASCENSION TO THE THRONE **6,5**

VERDIKT

- Příroda všude kolem
- Pohádková atmosféra
- Hordy rozdílných jednotek
- Malá konkurence v žánru

- Hranatá grafika
- Přehnané hardwarové nároky
- Malá propracovanost celé hry
- Nestabilita programu

Vezměte RPG, bojový systém HoM&M, spoustu postav, přidejte hory kytek a všechno zabalte do hranaté grafiky s pohádkovým příběhem. Pokud jste si jako malí hráli na rytíře, tak si za hubičku můžete splnit sen, jinak vám ovšem vyjde kousek, který vypadá lákavě, ale po chvíli přestane bavit.

Jurij Vančický, stálý spolupracovník Doupěte
Přemýšlel, jestli žije v realitě, nebo je to jen další úroveň Stalkera

ATTACK ON PEARL HARBOR

Přepište dějiny! Nebo snad nechcete, aby Japonci drtivě porazili Američany a pomohli Němcům vyhrát válku?

INFO

[Žánr] Letecká arkáda
[Výrobce] 3D People
[Distributor v ČR] CDV
[Homepage] www.pearlharbor-game.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 500 MB na HDD
[Lokalizace] Manuál
[Cena] 599 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Air Conflicts **6,9**
Pacific Fighters **7,0**
Blazing Angels **6,1**

Attack on Pearl Harbor je druhým leteckým titulem slovenských 3D People (po Air Conflicts), v němž se vydáme zpět do druhé světové na křídlech obou znepřátelených stran (v tomto případě Ameriky a Japonska) a zúčastníme se známých leteckých bitev. Opět jde o arkádu nebo spíš střílečku, v níž nezáleží na dokonalých znalostech kokpitu stíhaček a k vítězství není nutné studovat stostránkové „brožury" s popisem ovládání. Jste vrženi přímo do vzduchu, nemusíte se starat o žádné povětrnostní podmínky ani ukazatele tlaku, výšek a podobných nepřátel pilota. Prostě jen létáte a střílíte.

Jednoduchost hry rozhodně není na škodu. To, co ztrácí absencí simulačních prvků, je bohatě vykoupeno akčními pasážemi. Na hráče ze všech stran nalétávají letadla, střílejí a dokonce jej občas i zasáhnou. Odpověď z vaší strany by měla být přinejmenším stejně rázná – na rozdíl od nepřítele jste v drtivé většině případů v boji sami, několik patetických spolubojovníků nepředstavuje žádnou hrozbu desetinásobné převaze. Příklon ke střílečce je dán již samotným charakterem misí – starosti vám nebude dělat váš letoun, nýbrž pouze stroje protivníka.

Ovládání přivyknete v mžiku, všechny základní úkony se dají zvládnout bez joysticku, ba dokonce pouze za pomocí myši. Na klávesnici roztočíte motor do požadované rychlosti a potom už jen pohybem hlodavce ovlivňujete směr letu, levým tlačítkem střílíte a pravým shazujete bomby. U každého letounu se ovládání mírně liší a pochopitelně tomu musíte přizpůsobit i taktiku. Je jasné, že bombardér se soustředí spíše na kobercové nálety a kulomet poveze více méně jako dekorativní součást výbavy, zatímco stíhačka využije mrštnosti a kanónu s neomezenou zásobou střeliva.

Mise se odehrávají s klasickou režií: protiletecká obrana číhá na zemi a čeká, až ji zasypete bombami, další protivníci přilétávají ze severu a snaží se odlákat pozornost od větší skupiny ženoucí se z jihu a do toho se zamotávají nějaké ty bokovky v podobě doprovodných úkolů. Rozdělení rolí přitom není jednoznačné, v jedné chvíli hrajete kočku, hned nato myš, občas se do honičky ještě připlete pes. Dojem? Vzhledem k nízkorozpočtovému zařazení hry vynikající! Ačkoliv nelze přehlédnout stereotyp misí, hratelnost se může pochlubit překvapivou návykovostí. Během hraní tak budete řešit stav, kdy mozek pochopí, že se na monitoru neděje nic, co by stálo za pozdvižení, ruka ale přesto bude dál jezdit po klávesnici a stále střílet po nepřátelských strojích. Obdobně působí i vizuální zpracování. Na první pohled laciná grafika v sobě má kouzlo, které dokáže k monitoru přitáhnout.

Attack on Pearl Harbor není příliš přitažlivá, ukecaná, ani propracovaná hra, ovšem všechny zápory strčí do kapsy díky upřímné zábavnosti. Chce se odreagovat v bitvách stovky metrů nad zemí? Máte ideální příležitost!

> „OVLÁDÁNÍ PŘIVYKNETE V MŽIKU, VŠECHNY ÚKONY SE DAJÍ ZVLÁDNOUT BEZ JOYSTIKU POMOCÍ MYŠI

ATTACK ON PEARL HARBOR **6,9**

VERDIKT

- Síla jednoduché hratelnosti
- Možnost hrát za Japonce
- Velmi jednoduché ovládání
- Pěkná grafika
- Neodpovídající cena
- Po čase stereotyp

Zábavná arkáda, ale pouze na několik hodin pro ty, kteří již doma nemají krabici s Air Conflicts. Podobnost obou her je velká, nicméně hratelnost je tentokrát ještě lepší a grafika zase o chlup dokonalejší.

Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte. Wenn voll bis, gas heum!

PIRÁTI Z KARIBIKU: NA KONCI SVĚTA

Kdo si to chce rozdat s Elizabeth Swann, Jackem Sparrowem a Willem Turnerem?

INFO

[Žánr] Akční adventura
[Výrobce] Disney Interactive
[Distributor v ČR] CD Projekt
[Homepage] adisney.go.com/disneyinteractivestudios/pirates3
[Minimální konfigurace] Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 1,4 GB na HDD
[Lokalizace] Titulky
[Cena] 999 Kč

PLATFORMA:
PC, PS2, PS3, PSP, XBOX 360, WII, NDS

KONKURENTI:
Tortuga: Two Treasures **7,0**
Sid Meier's Pirates **8.8**
Pirates: Legend of the Black Buccaneer **5.2**

Vedle známých pojmů jako například „system error" nebo „format c:" se může směle zařadit i hláška „přepirátováno". Mánie, kterou vyvolal charismatický Jack Sparrow, se nedá popsat ani tisíci a jedním slovem. S aktuálním pozdvižením okolo třetího filmového zpracování je skoro zbytečné podotýkat, že se na obrazovkách počítačů objevuje další přírůstek do rodiny her podle filmů.

Není to však ledajaký titul a dal by se označit za jednookého mezi slepými. Piráti z Karibiku: Na konci světa se pyšní oficiální licencí, takže si vyzkoušíte roli malátného Jacka Sparrowa, drsné Elizabeth Swann, jejího milého Willa Turnera a sporadicky i jiných postav (kupříkladu staršího, leč stále obratného Barbosse). Postavy ovládáte misi co misi naprosto nahodile bez jakékoliv myšlenky či návaznosti. Právě tento styl výpravy je kámen úrazu. Jelikož hra vyšla ještě před uvedením filmové předlohy do kin, nemohli autoři poodhalit roušku celuloidového tajemství. Proto do pomyslného mixéru hodili útržky z prvního a druhého dílu, a herní Piráti z Karibiku tak plní úlohu pouhého koření. Na nezainteresované jedince může hra působit jako neskutečný mišmaš, kterým bohužel opravdu je.

Na akční adventuru obsahuje pirátova pouť příliš mnoho akce a prokletě málo adventurních prvků. Žádné hádanky ani složitější pointa, pouze nekonečné zápolení s všudypřítomnými nepřáteli. Při útěku z vězení hráč bojuje s hlídkou, na moři s posádkou Bludného Holanďana, na pevnině pro změnu s královským vojskem. Pravda, stěžejní akční složka je velice zábavná – k dispozici máte rozličná komba, takže souboje šavle proti šavli vypadají velmi efektně. Pokud netrpíte nedostatkem munice, můžete proti nezvladatelné přesile použít zbraň (střelnou, výbušnou nebo vrhací). Neustálé přepínání mezi šavlí a „tím ostatním" však odvádí pozornost, což uprostřed bitvy není zrovna příjemné. Čas od času se objeví hratelná animace, při níž stačí rychle mačkat zobrazovaná tlačítka. Ovládaná postavička pak předvede několik speciálních chvatů, díky nimž se vtipně, ale trochu nezúčastněně zbavíte nepřátel.

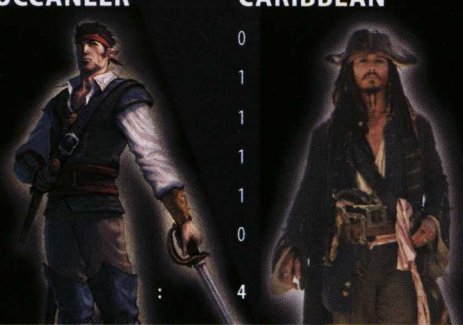
Jako sedmihlavý drak pro Bajaju je i linearita postrachem vývojářů. Princ se v pohádkách s monstrem vždy vypořádal, autoři Pirátů z Karibiku bohužel nikoliv. Kdo by to byl řekl, že ke štěstí stačí chodit stále dopředu, zastavovat se u postaviček se žlutým vykřičníkem nad hlavou a prolévat krev nepřátel. Situaci trochu zachraňují všudypřítomné minihry, které se dají spustit i samostatně (karty a kostky).

Piráti z Karibiku jsou bezesporu zdařilou trilogií plnící pokladnice autorů zakopané na jejich tropických ostrovech. Bohužel pouze na filmovém plátně. Herní zpracování ani zdaleka nepřináší přidanou hodnotu a zaujme pouze ortodoxní fanoušky tématiky.

> **„NEUSTÁLÉ PŘEPÍNÁNÍ MEZI ŠAVLÍ A „TÍM OSTATNÍM" ODVÁDÍ POZORNOST, COŽ UPROSTŘED BITVY NENÍ ZROVNA PŘÍJEMNÉ**

PIRÁTSKÝ DUEL – SROVNÁNÍ S PIRATES: LEGEND OF THE BLACK BUCCANEER

	BLACK BUCCANEER		PIRATES OF CARIBBEAN
Příběh	1		0
Prezentace	0		1
Souboje	1		1
Prostředí	0		1
Dynamika	0		1
Možnosti	1		0
Celkové skóre	**3**	:	**4**



[PŘESILA] Proti přesile budete bojovat často

[SPOLEČNOST] Kostky jsou vrženy

PIRÁTI Z KARIBIKU: NA KONCI SVĚTA — 5,4

VERDIKT

- ▲ Známé postavičky
- ▲ Filmové prostředí
- ▲ Zábavné souboje
- ▼ Nepromyšlený příběh
- ▼ Přílišná linearita
- ▼ Špatná vizitka pro film

Do kin jako obvykle Jack Sparrow přišel, viděl a zvítězil. Jeho virtuální alter-ego sice přišlo a vidělo, nicméně k vytouženému vítězství ztroskotalo na půli cesty a bylo sežráno Krakenem.

[ELIZABETH] Dívka sama proti domorodcům

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Snad už bude mít odmaturováno

Vykonné počítače Impact®
Jsme zde pro Vás od roku 1994 !

Slevy 10%-30% + nové konfigurace !

Dvoujádro X2 od AMD®
Impact® SLI Cryo 4200
Proc: AMD® Athlon® 64 X2 2x 4200+ (+2.380,- Kč AMD® Athlon® 64 X2 5200+)
Základní deska: ASUS® M2N4 SLI
Pevný disk: 320 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 1024MB DDR2® 667MHz
2x VGA: 2x GeForce® 8600GT 256MB !
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36+48 měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !
Cena: 18.990,- s DPH 22.598,-
Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLATEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !
Bomba cena
Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Dvoujádro Core 2 Duo od Intel®
Impact® GAMES 3000+
Proc: Intel® Core 2® Duo 2x 1.86GHz (+860,- Kč Intel® Core 2® Duo 2x 2.13GHz)
Základní deska: GIGABYTE® Intel® 965
Pevný disk: 250 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 1024MB DDR2® 800MHz
VGA: GeForce® 8600GT 256MB DDR3 !
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36+48 měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !
Cena: 16.470,- s DPH 19.599,-
Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLATEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !
Bomba cena
Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Dvoujádro Dual Core od Intel®
Impact® CryX 1000
Proc: Intel® DualCore 2x 3.0GHz (+690,- Kč Intel® DualCore 2x 3.4GHz)
Základní deska: GIGABYTE® Intel® 945
Pevný disk: 320 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 1024MB DDR2® 667MHz
VGA: GeForce® 7300GS 256MB DDR2 !
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36+48 měs.
V ceně celorepublikový expresní servis viz dole !
Cena: 12.990,- s DPH 15.458,-
Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLATEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !
Bomba cena
Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Dvoujádro X2 od AMD®
Impact® Cryo 3800
Proc: AMD® Athlon® 64 X2 2x 3800+
Základní deska: GIGABYTE® nForce
Pevný disk: 320 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 1024MB DDR2® 667MHz
VGA: GeForce® 8500GT 256MB DDR2 ! (+2.270,- Kč GeForce 8600GTS 256MB DDR3) (+2.470,- Kč ATI Radeon 1950PRO 256MB)
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36+48 měs.
Cena: 13.470,- s DPH 16.029,-
Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLATEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !
Bomba cena
Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Dvoujádro X2 od AMD®
Impact® Alfa
Proc: AMD® Athlon® 64 X2 2x 4200+ (+1.470,- Kč AMD® Athlon® 64 X2 4600+)
Základní deska: GIGABYTE® nForce
Pevný disk: 250 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 2048MB DDR2® 667MHz
VGA: GeForce® 8600GTS 256MB DDR3 ! (+3.370,- Kč GeForce 8800GTS 320MB DDR3)
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36+48 měs.
Cena: 16.990,- s DPH 20.218,-
Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLATEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !
Bomba cena
Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Sempron 64bit od AMD®
Impact® Alfa 3800
Proc: AMD® Athlon® 64 X2 2x 3800+
Základní deska: GIGABYTE® nF550
Pevný disk: 250 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 512MB DDR2® 667MHz
VGA: ATI® Radeon 1950PRO 256MB (+3.480,- Kč GeForce 8800GTS 320MB DDR3)
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36+48 měs.
Cena: 14.670,- s DPH 17.457,-
Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLATEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !
Bomba cena
Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Sempron 64bit od AMD®
Impact® Orfeus 3000
Proc: AMD® SDA® 64 3200+ (+430,- 3500+)
Základní deska: GIGABYTE® nForce
Pevný disk: 160 GB SATAII 8MB
Oper. paměť: 512MB DDR2® 667MHz (+1511,- Kč 1024MB DDR2 667MHz)
VGA: GeForce® 7300GS 256MB DDR2 ! (+1050,- Kč nVidia 7600GT 256MB DDR3)
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36+48 měs.
Cena: 9.990,- s DPH 11.888,-
Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLATEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !
Bomba cena
Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Dvoujádro Core 2 Duo od Intel®
Impact® BlackWidow 2000
Proc: Intel® Core 2® Duo 2x 2.67GHz
Základní deska: GIGABYTE® Intel® 965
2x Pevný disk: 2x 250 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 2048MB DDR2® 667MHz
VGA: GeForce® 8600GT 256MB DDR2 ! (+4940,- Kč GeForce 8800GTS 320MB DDR2)
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA ! (+13.990,- Kč BluRay vypalovačka BD-R4x)
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36+48 měs.
Cena: 24.670,- s DPH 29.357,-
Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLATEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !
Bomba cena
Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

Dvoujádro X2 od AMD®
Impact® GAMES+ 3000
Proc: AMD® Athlon® 64 X2 2x 4600+
Základní deska: GIGABYTE® nForce
Pevný disk: 250 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 1024MB DDR2® 667MHz (+2470,- Kč 2048MB DDR2 667MHz)
VGA: GeForce® 8600GT 256MB DDR3 ! (+1270,- Kč ATI Radeon 1950 PRO DDR3)
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36+48 měs.
Cena: 16.670,- s DPH 19.837,-
Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLATEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !
Bomba cena
Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

V konfigurátoru PC Impact
upravený BlackWidow 1000
Proc: AMD® Athlon® 64 X2 2x 6000+
Základní deska: GIGABYTE® nForce
Pevný disk: 250 GB SATAII 16MB
Oper. paměť: 2048MB DDR2® 667MHz (+3340,- Kč 4096MB DDR2® 800MHz)
VGA: GeForce® 8600GT 256MB DDR2 ! (+1100,- Kč GeForce 8600GTS 256MB DDR3)
Mechanika: Čtečka paměť. karet 33in1
DVD vypalovačka: LG®H30n SATA !
Zvuková karta: 7+1 dolby digital
Provedení: Impact® černá+MEGASET !
LCD panel: Hlídající funkce PC.
Zdroj: 420W tichý s PFC termoreg.
Tiché provedení: 1. stupeň zdarma !
Síťová karta: 10/1000 (možno WiFi)
Klávesnice: Bezdrátová Logitech®
Mouse: Bezdrátová optická Logitech®
Kniha: Kniha Impact® (90stran)
Expres doprava: Zdarma celá ČR
Prodloužená záruka ! 36+48 měs.
Cena: 23.894,- s DPH 28.434,-
Možnost zvýhodněných **ON-LINE SPLATEK !** Uzavření rovnou od Vašeho stolu i po telefonu !
Bomba cena
Připojte se na on-line chat. Pomůžeme s výběrem a úpravou konfigurace !!!

On-line chat

www.impactcomp.cz

Upravte si konfiguraci počítače podle Vašich představ na stránkách PC Impact®. Využijte možnosti zvýhodněných on-line splátek !!!

Rychlá expedice nových počítačů ! Běžně včetně detailních testů 48 hodin ! Doprava po celé ČR i s celorepublikovým bezstarostným servisem zdarma (v servise je PC do 24 hodin, dopravy hradí Impact) ! Unikátní technická podpora v ceně každého PC bez doplácení (praxe techniků +5 let) ! Záruka 36-48 měsíců ! Prodloužená záruka s možností zásahu uživatele do vnitřku počítače bez omezení servisních výhod ! Tradice kvalitní výroby, testy, vyvázání, vylepení, tiché provedení, dvojité balení atd. Kompletní ISO certifikace 9001:2001 i 14001 pro servis i výrobu ! Po světě běhá přes 43000 PC Impact !

Perfektní Kniha. 90 stran jak na počítač. s PC Zdarma.

Skříň Impact®: Zesílené stěny, LCD, Audio a USB v předu, termoregulace, vysoce účinné tiché chlazení, elegantní vzhled, kvalitní materiály.

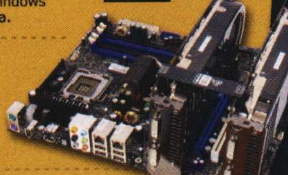
Na výkonnější konfigurace počítačů montujeme bez doplatku bočnice s termoregulací >> Tato bočnice pomáhá s cirkulací vzduchu uvnitř skříně. Disponuje tichým provozem !

Hlavní funkcí panelu je hlídání teploty u 3. nejchoulostivějších součástí počítače: procesoru, grafické karty a pevného disku. Umí však daleko více . S PC Impact® zdarma.

On-line chat — Pro naše zákazníky je k dispozici on-line chat technické podpory. **Unikátní služba v ceně PC.** Případně on-line technické dotazy reakce do 15 miut !!! Více na www.impactcomp.cz !

Reproduktory ZDARMA s LCD monitorem, nebo Windows XP a Windows Vista.

Tradičně používáme technologicky nejvyspělejší a nejkvalitnější komponenty se zárukou 36 až 48 měsíců !



ZDARMA s každým PC bezdrátový set LOGITECH® ! ZDARMA GAMES BOMBA a mnohem více ! Sledujte www.

Games Bomba ZDARMA s každým počítačem Impact ! Nově **zdarma** QUAKE4 +30% Sleva na nové hry !

Tiché provedení 1. stupeň. ZDARMA ! Více na www.impactcomp.cz

Nejlepší zdroje v základním provedení všech PC Impact®. **Super tichý chladič.** PFC ochrana a ekonomická spotřeba. Na kvalitě nešetříme !

Řešíme na přání i profesionální tuning ! Včetně umělého zvyšování výkonu bez omezení záruky ...

Počítače Impact® jsou certifikovány ČSN EN ISO 9001:2001 a 14001
Jsme zde pro Vás od roku 1994 !

Doprava ZDARMA po celé ČR včetně servisu ! Impact® Computers PRAHA - Černokostelecká 29, Praha 10, 100 00 Tel. pevná: 274771280, T-mobile: 605246713, 605246712, 605246715, 605246714, Eurotel: 723621223. Vodafone: 774289092, Konfigurátor sestav najdete na www, info®impactcomp.cz,
Impact PRAHA , BRNO, PLZEŇ, OSTRAVA, OLOMOUC, ČESKÉ BUDĚJOVICE, HRADEC KRÁLOVÉ, MLADÁ BOLESLAV, KARLOVY VARY více na www. Objednejte si PC na internetu, nebo po telefonu a využijte dalších slev ! Sledujte cenové akce na www.impactcomp.cz, zpravidla najdete nižší ceny. Změna cen a sortimentu vyhrazena. Některé fotografie jsou ilustrativní. Uvedené akce jsou platné pouze při objednání on-line nebo po telefonu !!!!

UFO: EXTRATERRESTRIALS

Zachraňte emzáky!

DOUPĚ
Video ze hry najdete na DVD 6/07

Mimozemšťané, nejen xenofoby nazývaní emzáci, nemají ve světě her na růžích ustláno. Věčně je někdo kosí, pitvá, zkoumá nebo se s nimi snaží alespoň navázat kontakt. Nemají to holt lehké a obzvlášť v Česku jim poslední dobou pšenka nekvete. Již pár let se do nich naváží Altar se svou sérií UFO: After*, a aby toho nebylo málo, nyní zde máme novinku z dílny malého studia Chaos Concept.

Nostalgická očekávání

Abych byl upřímný, hodně jsem tomuto projektu věřil a od začátku bedlivě sledoval jeho vývoj. Když studio minulý rok konečně nalezlo vydavatele, zajásal jsem s nimi. Všechno vypadalo skvěle a obrovská komunita digitálním ufem postižených lidí se těšila, že si připomene skvělé doby strávené u UFO: Enemy Unknown a X-COM: Terror from the Deep. Jenže – to slovo smrdí již od hlavy, a tak těžko můžete čekat dobré zprávy. UFO: Extraterrestrials, dále prostě jen UFO, je zparchantělým remakem původního UFO: EU. Taky jste si mysleli, že když už má být hra remake, tak nejde nic zkazit? Chyba lávky, zkazit se dá totiž úplně všechno!

Představte si to – spustíte hru a do situace vás uvede intro, které připomíná herní videa z poloviny 90. let. Nejen svým technickým zpracováním, ale především náplní. Jistě, na videích přeci tahle hra nestojí, ale přesto, vzpomenete-li si na jedinečně stylizované intro původního UFO:EU, hned vám v mysli začne blikat varovný majáček. Z intra je vám s trochou domýšlení jasné zhruba následující: jste na planetě Esperanza, kterou obývají lidé. Na ně útočí zlí emzáci, kterých je asi tak miliarda. Možná dvě. Nebo tak nějak.

Ať žije retro!

No nic, řeknete si a vrhnete se rovnou do hry. Obtížnost střední, ať to hned na začátku nepřeženeme. A tady vás čeká další překvapení. Glóbus, globální herní mapa, je hybridem mezi klasickým UFO: EU a UFO: Aftercokoliv od Altar Interactive. Planeta je rozdělena na několik velkých území ohraničených jasně danými liniemi, přičemž na každém z nich můžete zbudovat právě jednu základnu. Aha, základny, výborně! Jestli něco freeware alternativy UFO: EU postrádají, je to právě do detailu promakaný management základen, a to v krásné staromilské pixelové grafice. Ehm, to již dnes možná ne, ale pro někoho má prostě rozlišení 320 × 240 neodolatelné kouzlo.

Urychlování času, ufopedie, seznam dostupných letounů, to vše je na svém místě. Paráda, říkáte si a majáček pomalu pohasíná. Vrhnete se na prozkoumávání základny. Stejně jako v původním UFO: EU je rozdělena na různé buňky, jako jsou laboratoře, dílny, hangáry a podobné jednotky, které můžete přistavovat. V laboratořích zaměstnáváte vědce, jež zkoumají nové technologie, v dílnách zase inženýry, kteří vám vyrobí, co si budete přát a co nového vyzkoumáte. Ubikace pro vojáky? Z nějakého důvodu chybí, ale to nevadí, možná jsem prostě jen něco přehlédl. Rychle zpátky na glóbus a pustíme se do prvních emzáků! Ratatata!

První UFO se objevuje. Je to malý průzkumník, ale pro jistotu vysílám oba dostupné stíhací letouny. Zobrazení dogfightů na glóbu není nic moc, on vlastně celý ten glóbus je takový všelijaký. Už aby bylo UFO na maděru a já mohl vyslat pozemní jednotku. Stíhačky a talíř i s příbory se chvíli pošťuchují, moje letouny solí do UFA saponát… tedy olovo z kanónů. Mimozemský objekt manévruje, ale už si to mete pěkně do lesa. Rychle zadávám cíl cesty pro transportní letoun a pak se pouštím po hlavě rovnou do akce.

Masakrujeme ufony

První nahrávací obrazovka a já s napětím očekávám, co bude dál. Aha, jsem v lese! Můj transport úspěšně přistál, jsou v něm čtyři vojáci a tank. Grafika není taková, jak vypadá na screenshotech, ale to přežiju. Pohnu myší, vyberu tank a vyrazím s ním kupředu. Kamera sleduje pohyb tanku. Majáček se pozvolna znovu roztáčí, protože zároveň při přesunu tanku chci označit jiného vojáka a zadat mu přesun na strategickou pozici. Jenže ouha, kamera nějak podivně létá sem a tam. Zkouším kliknout na vojáka, nestrefuji se a tank se obrací, vrací se zpět a cenné časové jednotky mu ubývají. Maják rotuje šílenou rychlostí. „Jak se dá tohle k%#%$ (krucipísek, pozn. redakce) vypnout?!" říkám si v duchu a drtím tlačítko escape. Na klávesu hra nereaguje, a tak s pomalu brunátnějícím obličejem a slabě kvičící sirénou v hlavě hledám ikonku Options.

Je tam, ale siréna už houká. Dále se snažím rozmístit své vojáky, kteří zmateně pobíhají sem a tam, když se učím ovládat tuhle zatracenou hru v taktickém módu. Nakonec pátrám v paměti po zapomenutých lekcích zen-buddhis-

„BRATŘI GOLLOPOVI BY MĚLI ZAŽALOVAT TVŮRCE ZA NEUVĚŘITELNĚ ZMRŠENÝ REMAKE JEJICH KLASIKY UFO: ENEMY UNKNOWN

Petr Urban, stálý spolupracovník Doupěte
Česká mutace Ericha von Däniken

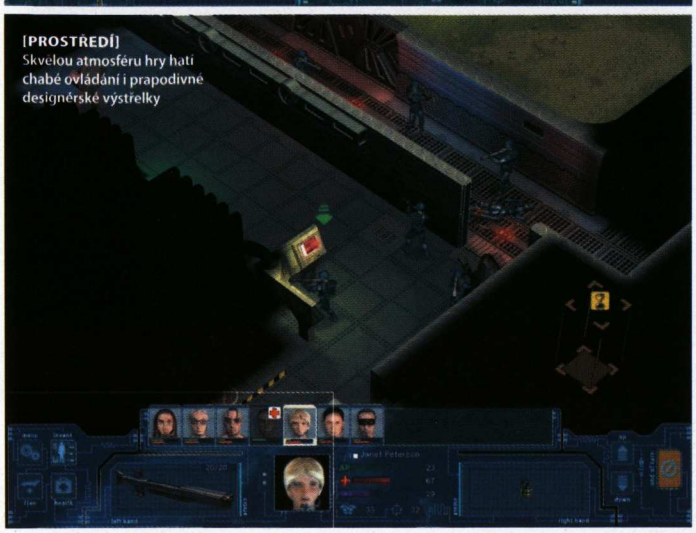
INFO

[Žánr] Strategie
[Výrobce] Chaos Concept
[Distributor] Tri Synergy
[Distributor v ČR] Neoznámen
[Homepage] www.ufo-extraterrestrials.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 2 GB na HDD
[Lokalizace] Není
[Cena] Neznámá

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
UFO2000 (open source) **Nehodnoceno**
X-Force: Fight for Destiny (freeware) **Nehodnoceno**
UFO: Alien Invasion (freeware) **Nehodnoceno**

[VOJÁCI]
Správné taktické rozmístění, základ úspěchu

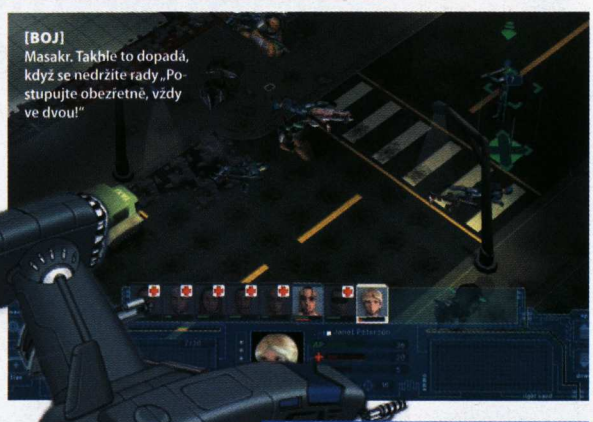

[PROSTŘEDÍ]
Skvělou atmosféru hry hatí chabé ovládání i prapodivné designérské výstřelky

MISS E.T.

Nejodpornější emzák
Dozajista nejodpornějšího emzáka všech dob vymyslel H.R. Giger společně s Ridley Scottem pro film Vetřelec a jeho následující díly. Malé děti se z něj počůrávají, ti starší raději v noci rozsvěcují světla.

Nejhezčí emzák
Jednou z nejkrásnějších mimozemských bytostí je podle mnoha odborníků na ufony Leeloo z filmu Pátý element. Prapodivná nadpozemská bytost s oranžovými vlasy vyrobená z posledního zbytečku DNA pradávné rasy učarovala každému filmovému nadšenci.

Superemzák
Dlouho jsme váhali, komu udělit výsostný titul „superemzák", ale nakonec zvítězil Brouk Edgar z filmu Muži v černém. Legendární finální boss dal oběma hrdinům pořádně zabrat, stejně jako jeho tvůrcům z ILM. Původně mělo jít o loutku, ale četné změny ve scénáři si nakonec vynutily čistě počítačové provedení.


[BOJ]
Masakr. Takhle to dopadá, když se nedržíte rady „Postupujte obezřetně, vždy ve dvou!"

mu a opakuji si: „Buď trpělivý…" Zjišťuji, že taktický mód má dvě nepříjemné vlastnosti: kamera vždy sleduje pohyb vojáka a je těžké zároveň pohnout vojákem jiným. Za druhé, kamera sleduje také pohyb projektilů. Ne že by nebylo užitečné vědět, kam kulka letí, obzvlášť když létá kolem hlav vašich vojáků, ovšem již původní UFO: EU dovolilo pohyb projektilů zrychlit. Vlastně pohyb všeho, postav i střel. Pomalu se smiřuji s tím, že jakýmsi podvědomým adrenalinem nadupané taktické mise (ve hře je nesmírně cítit jedinečná, neopakovatelná atmosféra starého UFO: EU) se stanou nudnou, nehratelnou interaktivní telenovelou, ve které budou zmateně pobíhat vámi režírované postavy a vy budete na oplátku dlouhé minuty sledovat jejich vzájemné výměny názorů prostřednictvím různých druhů projektilů.

Kde je chyba?

Další a další mise jsou pokořeny, hodiny jsem se snažil „přijít na kloub" ovládání. Noví emzáci, nové vynálezy, nová UFA, nové budovy v základnách, nové letouny, nová planeta a… stále stejné ovládání! Brzy zjišťuji, že také ekonomika hry je nevyvážená. Zejména z toho důvodu, že vojáky na rozdíl od vědců a techniků nelze nakupovat, ale přibývají vám sami. Jeden nebo dva za měsíc. Náklady a počet vojáků rostou, ale finance prostě nejsou. Co s přebývajícími soldáty? Obětovat na bitevním poli? Neetické!

UFO: Extraterrestrials, komerční hra vyvíjená zhruba od roku 2002, za kterou by hráč měl platit peníze, mu nabídne: dementní ovládání, nedotažený herní systém a předpotopní technické zpracování. Při hraní UFO si opět potvrdíte, jak neskutečně geniálními designéry jsou bratři Gollopové, autoři původního UFO: EU, a jak nadčasová jejich hra je. Pokud mohu radit, ruce pryč od Extraterrestrials a buďto si sežeňte starou klasiku (mimochodem, nedávno vyšel na Steamu X-COM asi za 50 Kč), nebo sáhněte po některé z freewarových alternativ.

UFO: EXTRATERRESTRIALS

VERDIKT **5,3**

- Je ve stylu původního UFO: Enemy Unknown
- Vzpomenete si na původní UFO: Enemy Unknown
- Hudba

- Možná rozbijete myš kvůli pitomému ovládání
- Budete dlouho, minuty a hodiny sledovat létající projektily
- A nakonec se prostě rozbrečíte … Věřte mi

Být bratry Gollopovými, zažaloval bych Chaos Concept za tak neuvěřitelně zmršený remake jejich nepřekonatelné klasiky. Tahle hra přímo křičí do světa: „Prosím vás, udělejte už někdo konečně POŘÁDNOU předělávku starého UFO: Enemy Unknown."

PIRATES: LEGEND OF THE BLACK BUCCANEER

Nejlepší způsob, jak se stát pirátem do dvou dnů a neztratit u toho oko

INFO

[Žánr] Akční adventura
[Výrobce] Widescreen Games
[Distributor v ČR] Seven M
[Homepage] www.black-buccaneer.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1,0 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 3 GB na HDD
[Lokalizace] Český manuál
[Cena] 699 Kč

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Tortuga: Two Treasures **7,0**
Sid Meier's Pirates **8,8**
Pirates of the Caribbean: At World's End **5,4**

Pirates: Legend of the Black Buccaneer (dále už jen Black Buccaneer) je další z řady pirátských her, jejichž vznik byl evokován filmovým trhákem Piráti z Karibiku. Hlavní postavou není proslulý Jack Sparrow, nýbrž Francis Blade. Ocitl se na zdánlivě pustém ostrově, avšak hned za prvním rohem číhá uvítací výbor v podobě várky nepřátel. Jedinou cestou z ostrova se zdá být ztroskotaná loď, kterou musíte během celé hry opravit. Nečekejte žádnou simulaci manuálních prací, ale ryzí akční adventuru, v níž jednotlivé chybějící součástky pouze hledáte na mapě herního světa. Po cestě samozřejmě podle všech regulí pirátské tématiky potkáte dívku, jakožto džentlmen s pirátským srdcem jí podáte pomocnou ruku a zhruba třetinu úkolů plníte společně.

Náplň misí je jednoduchá – v každé části ostrova zneškodníte veškeré nepřátele, rozluštíte jednoduchý hlavolam, jak posunout bednu, abyste se dostali k truhle s bonusem, a jde se dál. V truhlách se většinou nachází součástky lodě nebo různá vylepšení, Black Buccaneer totiž obsahuje i RPG prvky. Francis může zpočátku hýbat jen dřevěnými bednami, zatímco exotické keře se syndromem bankovního trezoru se pro něj stávají nerozbitnou překážkou. Sběrem bonusových elementů z truhel však může získat sílu pro hýbání s železnými bednami, schopnost pálit křoví, voodoo schopnosti (v boji vyvolá zombie) nebo si sběrem ingrediencí pro lektvar vylepší střelbu, boj na blízko, zdraví a jiné. Kromě toho vylepšujete i druhou hratelnou postavu, černého bukanýra, jehož vyvoláte stisknutím příslušného tlačítka. Namakaný řízek s obrovskou silou pomůže při bojích proti přesile, jinak je ale naprosto k ničemu a představuje takového dekorativního Jacka Sparrowa, ovšem bez jeho smrtících exhibic.

Black Buccaneer se dá dohrát během sedmi hodin, což není nijak závratný čas a zkrátil by se na polovinu, kdyby nebyla herní doba uměle natahována. Díky postupně rostoucím schopnostem se můžete na jedno místo vrátit klidně i desetkrát, než budete schopni provést klíčový úkon, který vám dovolí udělat další krůček. V konečných fázích hry, v nichž je stereotyp činností srovnatelný snad jen s razítkováním poštovních obálek, pouze chodíte z místa na místo a pátráte po stopách, které jste doposud nemohli objevit. Nuda? Bezesporu.

Pirátská elegie navíc obsahuje řadu malých, ale hodně protivných chyb. Prvním problémem je neférový přístup hry. Hlavní postava může doskočit pouze tam, kam je jí určeno. To znamená, že lávku, kterou byste za normálních okolností přeskočili (soudě nejen dle Francisova stehenního svalstva, ale i předchozích skoků), nemáte šanci zdolat. Dalším bugem je nepochopitelný boj přes zeď. Pokud si chcete ulehčit práci a víte o přítomnosti nepřítele za jakoukoliv barikádou, není nejmenší problém na něj zaútočit. S tím úzce souvisí i protivníkova umělá inteligence. Kolikrát se zasekne na nesmyslných místech a občas zahájí protestní spánek ve stoje, když na něj střílíte.

Black Buccaneer se zprvu jevil jako sympatická imitace Lary Croft bez proslulých horních partií. Nicméně zhruba od poloviny hry vám už nemá co nového nabídnout, a omílání toho samého pořád dokola rozhodně není dobrý recept na kvalitní titul. Na šeď průměru a nenáročnou zábavu ovšem bohatě stačí.

> **FRANCIS BLADE SE OCITL NA ZDÁNLIVĚ OPUŠTĚNÉM OSTROVĚ, AVŠAK HNED ZA PRVNÍM ROHEM JEJ VÍTAJÍ NEPŘÁTELÉ ŠAVLEMI**

[FUJTAJBL] Přesně tak vypadá černý bukanýr

PIRATES: LEGEND OF THE BLACK BUCCANEER **5,2**

VERDIKT

- Pirátské prostředí
- Zábavná první půlka
- RPG prvky

- Chybičky v umělé inteligenci
- Nudná druhá půlka
- Krátká herní doba

Průměrná akční adventura z pirátského prostředí, která je dobrá jen z první poloviny. Druhá půlka už nic nového nenabídne.

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Snad už bude mít odmaturováno

nejnabitější

počítačový časopis

Pravidelně každých 14 dní:

- recenze a testy novinek v oblasti hardwaru
- praktické návody, tipy a triky pro nejpoužívanější programy
- informace o nových produktech, trendech, dění na trhu

Více o časopise a variantách předplatného
na casopisy.cpress.cz

computer

CPRESS

CODE OF HONOR

Legionářem na pár hodin

INFO

[Žánr] Válečná FPS
[Výrobce] CITY Interactive
[Vydavatel] CITY Interactive
[Homepage] www.city-interactive.com/index.php?page=code_of_honor
[Minimální konfigurace] Procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, 128MB 3D grafická karta, 1 GB na HDD
[Lokalizace] Není
[Cena] Neoznámena

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Project IGI 2 **7,5**
Iron Storm **6,0**
Men of Valor **4,9**

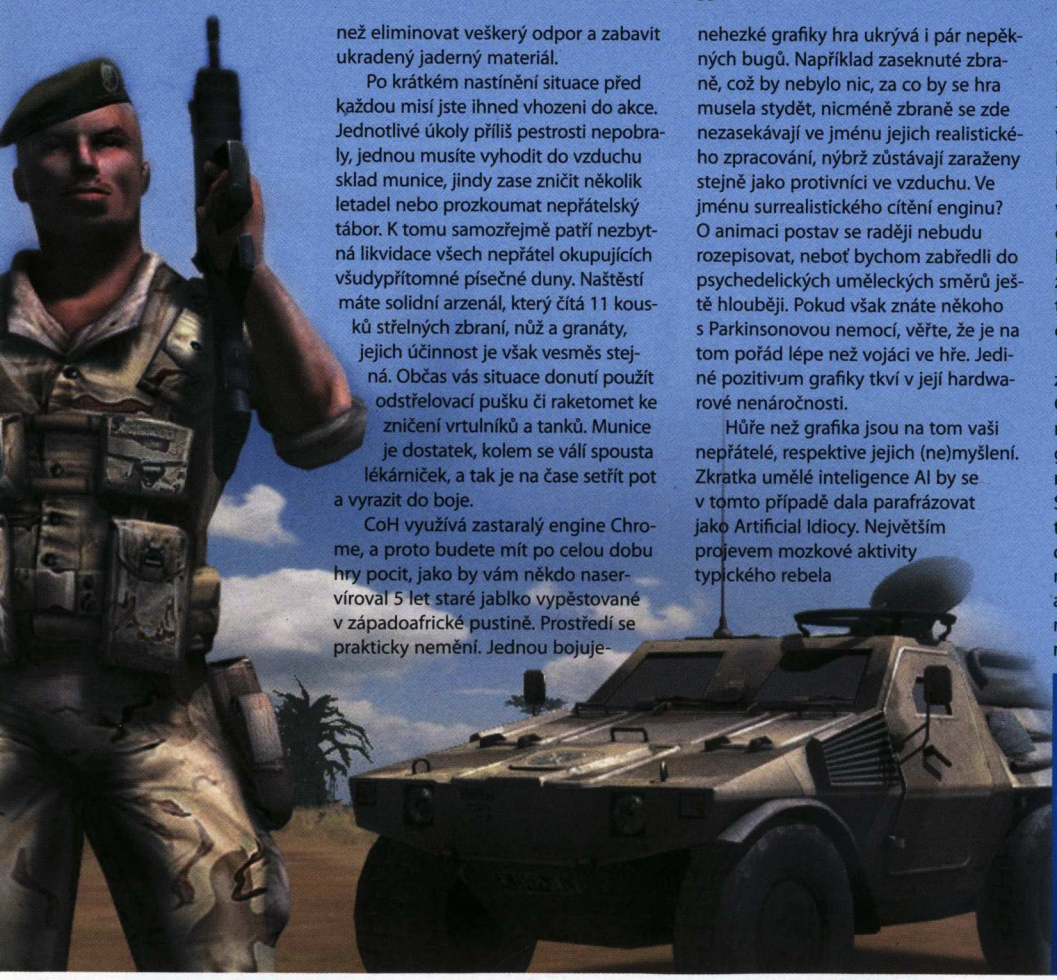
Code of Honor: The French Foreign Legion (dále jen CoH) je další z řady budgetových titulů, které vývojáři ze studia City Interactive chrlí jako rozběsněná sopka. Všechny jejich hry mají jedno společné – arkádovou akci. Tu nám již několikrát předvedli ve své nejznámější sérii Terrorist Takedown a ani nyní nejde o simulátor česání vlasů. V roli desátníka Clauda Bouleta jste pověřeni velením Francouzské cizinecké legie v boji proti africké revolucionářské skupině. Ta se vzbouřila, získala velké množství zbraní a navíc se zmocnila jaderného odpadu, přičemž nyní hrozí, že by z něj mohla vyrobit bomby a zaútočit na Evropu. Rebelské základny jsou rozesety po celé ploše Pobřeží slonoviny. Vaším úkolem není nic menšího než eliminovat veškerý odpor a zabavit ukradený jaderný materiál.

Po krátkém nastínění situace před každou misí jste ihned vhozeni do akce. Jednotlivé úkoly příliš pestrosti nepobrály, jednou musíte vyhodit do vzduchu sklad munice, jindy zase zničit několik letadel nebo prozkoumat nepřátelský tábor. K tomu samozřejmě patří nezbytná likvidace všech nepřátel okupujících všudypřítomné písečné duny. Naštěstí máte solidní arzenál, který čítá 11 kousků střelných zbraní, nůž a granáty, jejich účinnost je však vesměs stejná. Občas vás situace donutí použít odstřelovací pušku či raketomet ke zničení vrtulníků a tanků. Munice je dostatek, kolem se válí spousta lékárniček, a tak je na čase setřít pot a vyrazit do boje.

CoH využívá zastaralý engine Chrome, a proto budete mít po celou dobu hry pocit, jako by vám někdo naservíroval 5 let staré jablko vypěstované v západoafrické pustině. Prostředí se prakticky nemění. Jednou bojujete na poušti, jindy v malém pouštním městečku nebo se podíváte do pevnosti – kde jinde než na poušti. Kromě nehezké grafiky hra ukrývá i pár nepěkných bugů. Například zaseknuté zbraně, což by nebylo nic, za co by se hra musela stydět, nicméně zbraně se zde nezasekávají ve jménu jejich realistického zpracování, nýbrž zůstávají zaraženy stejně jako protivníci ve vzduchu. Ve jménu surrealistického cítění enginu? O animaci postav se raději nebudu rozepisovat, neboť bychom zabředli do psychedelických uměleckých směrů ještě hlouběji. Pokud však znáte někoho s Parkinsonovou nemocí, věřte, že je na tom pořád lépe než vojáci ve hře. Jediné pozitivum grafiky tkví v její hardwarové nenáročnosti.

Hůře než grafika jsou na tom vaši nepřátelé, respektive jejich (ne)myšlení. Zkratka umělé inteligence AI by se v tomto případě dala parafrázovat jako Artificial Idiocy. Největším projevem mozkové aktivity typického rebela je schopnost hodit po vás granát, poté se opět vrátí do pozice „stojím a čekám na smrt". Díky tomu proplouváte misemi po vzoru Johna Ramba a akce rychle odsýpá. Nepřátelé se rojí jako houby po dešti, vrtulníky a helikoptéry hrozí těžkými kalibry, a když už se dostáváte pomalu do arkádového bezmyšlenkového varu, objeví se nápis The End. Misí je pouze osm a jejich dohrání vám zabere necelé tři hodiny. Hudební doprovod a zvuková stránka hry patří k průměru a nikoho neurazí. Nakonec zklamu i všechny příznivce LAN párty a internetových klání – multiplayer chybí.

> **„ZBRANĚ SE ZDE NEZASEKÁVAJÍ VE JMÉNU JEJICH REALISTICKÉHO ZPRACOVÁNÍ, ALE ZŮSTÁVAJÍ „LEVITOVAT" VE VZDUCHU**



Nevím, zdali jsem příliš náročný či zmlsaný akcemi jako Call of Duty 2 či Ghost Recon, ale zastaralou grafiku, nespočet bugů, chyby v umělé inteligenci a nakonec i krátkou trvanlivost nelze ospravedlnit budgetovou cenou. Sváteční hráči se slabším PC mají šanci tyto chyby překousnout a možná si CoH díky nenáročnosti i užijí. Pro ostatní mám jasnou zprávu – ušetřete peníze a zajděte si na výborný film Krvavý diamant, přiblíží vám situaci na jihozápadním pobřeží Afriky mnohem lépe.

Michal Bayerl, stálý spolupracovník Doupěte
Odolává kouzlu konzolí. Zatím

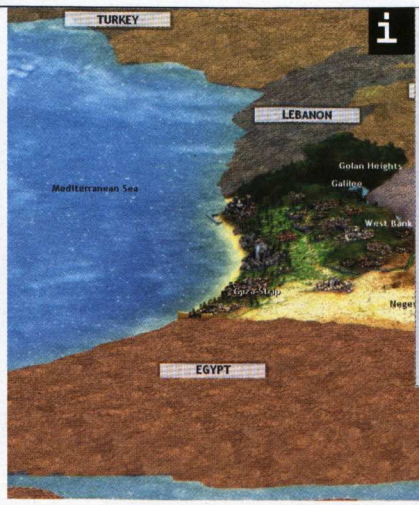
CODE OF HONOR: THE FRENCH FOREIGN LEGION **3,0**

VERDIKT

- Hardwarová nenáročnost
- Zvuky
- Otřesná grafika
- Retardovaná umělá inteligence
- Délka hry (pouze 3 hodiny!)
- Nuda, šeď, stereotyp

Arkádová válečná FPS, která kromě mizerné grafiky, ubohé AI, písku a krátké hratelnosti nenabízí nic, co bychom nenašli u konkurence.

[SVĚT]
Na Američany je nutné brát ohled, zvlášť v roli izraelského premiéra



INFO

[Žánr] Tahová strategie
[Výrobce] Impact Games
[Vydavatel] Impact Games
[Homepage] www.peacemakergame.com
[Minimální konfigurace] Počítač s Windows 2000 a vyšším
[Lokalizace] Ne
[Cena] 19,99 dolarů (cca 400 Kč)

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Democracy **3,3**
Political Machine **6,5**
Civilization IV **8,7**

[ODMÍTNUTÍ]
Ne vždy se vaše nápady setkají s kladnou odezvou

PEACEMAKER

Válka je vůl, obzvlášť když trvá desítky let

Když v roce 1947 přijímalo Valné shromáždění OSN rezoluci, kterou se bývalé britské území Palestina rozdělovalo na arabský a židovský stát, asi málokdo čekal, že ani po padesáti letech nebude na Blízkém východě klid. Komplikovaná situace plná excesů na obou stranách dávno relativizovala význam otázky „kdo za to může?" do roviny akademické debaty. Nyní se spíše svět ptá, kdo konečně vyřeší izraelsko-palestinský konflikt? A jde to vůbec?

V reálu by na to asi nikdo nevsadil, v novém titulu Peacemaker, jenž se odehrává v oblasti s nejvyšší koncentrací posvátných míst tří náboženství, se o to budete muset pokusit. Hra vás uvede do role izraelského premiéra nebo prezidenta palestinské samosprávy s jednoduchým posláním – dovést znesvářené strany k míru a vytvořit arabsko-palestinský stát (což zní možná rozumně, ale vše je mnohem komplikovanější v zemi, kde vítězná strana palestinských parlamentních voleb neuznává existenci Státu Izrael, a požaduje jeho vymazání z mapy, a na druhé straně se na potenciálním území Palestinců rozvíjejí židovské osady).

Nebude to zkrátka lehké a hra vás o tom přesvědčí. Ať už usednete do čela Státu Izrael nebo stanete na vrcholku palestinské samosprávy, vždy budete muset opatrně balancovat na hranách preferencí zainteresovaných stran a světového veřejného mínění. Peacemaker je v jádru tahová strategie. Každý herní týden máte na výběr z pestrého repertoáru akcí zahrnujících bezpečnostní, ekonomické či politické otázky. Každý čin pochopitelně vyvolá reakci. Když vyšlete do ulic izraelskou armádu, získáte tím sympatie Izraelců, ale zároveň naštvete Palestince a ani světové mocnosti se nebudou dívat na Merkavy v pásmu Gazy s pochopením.

Možností je mnohem více a každá strana má zcela odlišný repertoár činností. Izrael může řešit bezpečnostní otázky, útočit na povstalce, rozšiřovat či rušit kontrolní body, rozvíjet sociální programy nebo nabízet pomoc Palestincům. Nabídka druhé strany je poněkud chudší například po stránce financí – na projekty nemá palestinská autonomie peníze, a tak se musí obracet na OSN, EU nebo spřátelené arabské státy. Peacemaker nabízí poměrně realistický obrázek situace, v níž se obě strany nacházejí, a naznačuje, že černobílé hodnocení v tomto případě opravdu není na místě. Hráč se musí starat nejen o komunikaci navenek, ale i o obhájení svých postojů ve vlastním národě proti extrémistům.

Problém hry je podobně jako u jiných „politických titulů" ve značné matematičnosti zvoleného modelu. Každá akce je hodnocena čistě podle předem daných skriptů s určitým prvkem náhody. Na první pohled vše vypadá realisticky a uvěřitelně, nicméně vytváří to podivné bezkontextové ovzduší, v němž jsou všechny činnosti jen skryté číselné pokyny bez vzájemné návaznosti (zadržení známých extremistů = +5 bodů u Izraelců, -10 u Palestinců, -3 u světového mínění). Proto je možné, aby vám hra v jedné chvíli tvrdila, že jste nejhůře hodnocený izraelský premiér v historii, a druhý týden probíhala demonstrace na podporu vašeho mírového procesu. Nebo vás týden po schůzce, na níž slíbíte Palestincům pomoc a oni ji přijmou, překvapí oznámení „nedáme se koupit", když se slib pokusíte realizovat.

Peacemaker není dlouhou hrou, každá role vám zabere zhruba hodinu (díky třem různým obtížnostem ale celkově mnohem déle), není ani přehnaně rozmanitý (vaše aktivity jsou omezeny prakticky jen na sledování nálad a výběr činností), přesto vám má co dát – minimálně povědomí o komplikovanosti situace na Blízkém východě. Pak ale zůstává otázkou, kterou si připouštějí i autoři: do jaké míry jej lze vůbec považovat za hru?

> **PODAŘÍ SE VÁM PO VÍCE NEŽ STOLETÍ KONFLIKTŮ PŘINÉST DO PALESTINY MÍR?**

Honza Morkes, šéfredaktor
Do seznamu neoblíbených činností přidal porady a „analýzy"

PEACEMAKER 5,9

VERDIKT

- Zajímavá tématika
- Pohled obou stran konfliktu
- Politicky korektní a vyvážené
- Zvrhává se na monotónní výběr činností „Jen" dvě kampaně
- Dokáže námět zaujmout obyčejné hráče? Spíše interaktivní ukázka pro pochopení problému

Politické hry to mají těžké, žádná ještě nepřišla s modelem, který by realitu nezplošťoval na hrátky s čísly, a ani Peacemaker není výjimkou. Alespoň vás ale seznámí s pozadím izraelsko-palestinského konfliktu.

SHREK THE THIRD

Nejúspěšnější animovaný hrdina současnosti má opět potíže!

INFO

[Žánr] Dětská arkáda
[Výrobce] 7 Studios
[Vydavatel] Activision
[Distributor v ČR] CD Projekt
[Homepage] www.shrekthethirdgame.com
[Minimální konfigurace] Procesor 800 MHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta
[Lokalizace] Není
[Cena] 1 299 Kč

PLATFORMA: PC, PS2, PSP, X360, WII, GBA, DS

KONKURENTI:
Over the Hedge **6,3**
Robinsonovi **7,0**
Robots **6,4**

DOUPĚ
Demoverzi najdete na DVD 6/07

Zelený smraďoch Shrek má zkrátka pech. Animátoři, kteří mu dali život, se nad ním ani po dvou předchozích putováních neslitovali, a i když by se po událostech z posledního dílu mohlo zdát, že zlobři Shrek a Fiona uzavřeli svou minulost, zatímco budoucnost na dlouhou dobu šťastně vyřešili, na poklidný život nemají nárok. Důvodem je fakt, že Shrek se za ty roky stal fenoménem, který má každé druhé dítě doma na DVD a každé páté na tričku. Nejúspěšnější animovaná komedie posledních let se tak s filmovým třetím dílem logicky dočkala i doprovodné počítačové hry – překoná film podobně jako minulý měsíc Spider-Man 3?

Třetí Shrek je klasickou akční adventurou určenou především dětskému publiku. Nasvědčuje tomu barevná a typicky shrekovská grafika odpovídající původní filmové animaci, jednoduché ovládání a především nepřátelé, kteří ve hře plní úlohu fackovacích panáků – sami se k ničemu nemají, zato je lze zničit během vteřiny. Pokud dokážete plynule číst text na této stránce, na herního Shreka jste s největší pravděpodobností již příliš staří

> **PRO DÍTĚ PŘEDŠKOLNÍHO VĚKU JE SHREK THE THIRD TO PRAVÉ!**

Příběhová stránka Shrek The Third je věrná scénáři filmové předlohy. Fionin otec, Král Harold, se pomalu, ale jistě blíží na konec svého života, a tak je nutné najít nástupce. Za normálních okolností by se jím stal Shrek, nicméně ten by se raději na týden zavřel do malé místnosti s upovídaným oslem, než aby vykonával úřad snobského vladaře v těsných punčocháčích. Tudy cesta nevede! Náš zelenáč se ze zoufalství rozhoduje nalézt Fionina bratrance Artuše, kterého se pokusí dosadit na trůn stůj co stůj, ať již je legendární meč Excalibur zaražen v kameni nebo zataven v karbonitu.

a můžete směle listovat dál. Nicméně pro dítě předškolního věku je ideální zábavou. Bude se smát při pohledu na zeleného zlobra v dámském oblečku, kterak ničí nepřátele, jako by byli z papíru. Bude nadšeno z rychlého střídání herních postav, kdy kromě Shreka prožije několik úrovní rovněž v zelené kůži Fiony, nafintěné róbě princezny, jež dokáže nepřátele odzbrojit svým šarmem, v kožichu kocoura v botách, oslíka nebo se propracuje až ke králi Artušovi. Mladého hráče nadchnou především všudypřítomné minihry (boření hradu pomocí katapultů, pronásledování kočáru, šplhání po hradbách…), které odsouvají stereotyp nadobro stranou. K tomu je třeba připočíst zhruba dvacet prostředí známých z filmů, rozmanité druhy nepřátel (kyklopové, draci, věžni, piráti…) a zejména absenci jakýchkoliv zbytečných překážek, které by znemožňovaly plynulý průběh hry.

Vývojářům ze 7 Studios se třetí Shrek podařil. Sice se jedná o klasickou arkádu, v níž pouze ničíte hordy nepřátel, avšak autoři dokázali i tento standardní koncept doplnit množstvím miniher, zajímavých úkolů a střídajících se postav, takže výsledek dokáže nenáročného hráče zabavit na dlouhé hodiny. Škoda jen místy zmatené kamery, přílišné krátkosti (na dohrání stačí sedm hodin) a poněkud nedostačujícího technického zpracování, které se strojem času vrátilo o dva roky zpět. Těšme se na již ohlášenou čtyřku, u níž autorům radíme: Přijďte s něčím novým, co strhne i nás dospělé! :-)

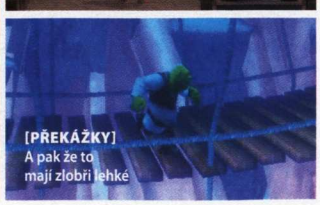
Ladislav Nosáková, stálý spolupracovník Doupěte
Prvních čtrnáct dní na silnici ho stálo tři tisíce

FILMOVÁ PŘEDLOHA

Shrek Třetí, nejnovější animovaný film ze studia Dreamworks, se točí kolem starého známého zlobra, který se nechce za žádnou cenu stát králem, a proto se vydává do světa hledat někoho vhodnějšího. Kromě zajímavé zápletky se můžeme těšit na klasickou animovanou grafiku a perfektní dabing. Film režiséra Chrise Millera má u nás premiéru 14. června letošního roku, ovšem podle prvních ohlasů již u dospělého publika boduje mnohem méně než předchozí dva díly s brilantním humorem a výpravou.

[STYLIZACE]
Pohádková grafika okouzlí nejen dětské publikum

[MINIHRY]
Jedna z mnoha miniher – zde ničíte hrad



[PŘEKÁŽKY]
A pak že to mají zlobři lehké

SHREK THE THIRD **7,2**

VERDIKT

- Nekonfliktní hratelost
- Přitomné minihry
- Střídání charakterů
- Absence stereotypu
- Krátkost
- Technické zpracování
- Zlobivá kamera

Příjemně hratelná akční arkáda, která si své příznivce z řad dětí rozhodně najde.

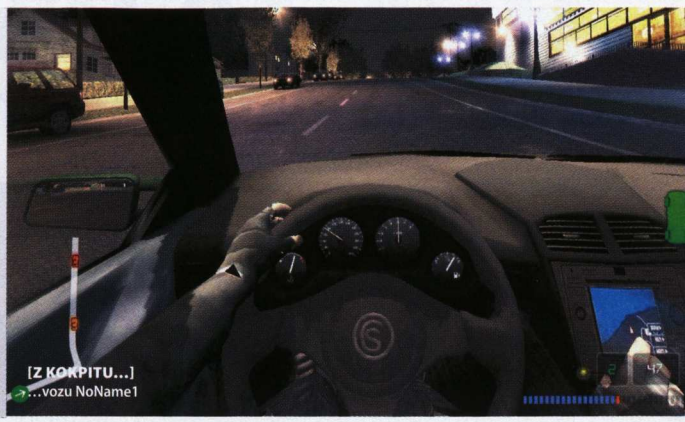
[START]
Tady nám někdo zaspal

INFO

[Žánr] Závodní arkáda/simulátor
[Výrobce] Groove Games
[Vydavatel] Groove Games
[Homepage] www.groovegames.com
[Minimální konfigurace] Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 2 GB na HDD

PLATFORMA: PC

KONKURENTI:
Nitro Stunt Racing **3,5**
Trackmania United **7,0**
Flatout 2 **9,0**


[Z KOKPITU...]
...vozu NoName1

L.A. STREET RACING

3, 2, 1... go!

Jednoduchý princip arkádových závodních titulů slaví úspěch i po stopadesáté! K tomuto mottu se upnul známý budgetový král Groove Games (Pariah, Playboy: The Mansion). Chtěl zabodovat prostou hratelností, v níž nejde o nic jiného než o mačkání tří tlačítek, ovšem věřit vývojářům a čekat po prvních minutách hraní klasickou arkádu by byla chyba srovnatelná s posláním expresní zásilky kurýrní službou chovající velbloudy.

LA Street Racing plynule přeskakuje mezi dvěma žánry. Někdy jde o věrnou simulaci (reálný model poškození vozu), jindy má zase vyhřezlé arkádovost ke skutečnosti na míle daleko (pomocí ruční brzdy zvládnete všechno a ani projet pravoúhlou zatáčku v plné rychlosti není problém). Vadí ale žánrová promiskuita něčemu? První minuty plné nadšení naznačují, že nikoliv, jelikož nestihnou naplno vylézt všechna negativa související právě s nesourodostí fyzikálního modelu a modelu poškození. Uvítací tratě jsou záměrně jednodušší a plné rovinek, první protivníci navíc pěkná másla, a tak není problém vyhrávat jeden závod za druhým. Již po několika desítkách minut se ale situace obrátí.

Vypadá to opravdu vtipně, když se všechno kolem vás chová realisticky – po nabourání odskočí kus kapoty, rozbije se sklo či vypadnou dveře, patníky po přejetí také nezůstanou na svých místech a vůbec všechno v okolí lze zničit – zatímco manipulace s vozem je... stále stejná. Ať vám upadne nárazník, výfuk, jedna či hned tři gumy, stále pojedete, jako byste s vozem právě opustili výrobní linku automobilky. Na rovince stačí sešlápnout plyn až na podlahu, před zatáčkou použít ruční brzdu a potom se stiskem šipky vydat požadovaným směrem. A tak pořád dokola.

Závody probíhají poněkud netradičně. Můžete se „volně" pohybovat po LA (ve skutečnosti je plocha města omezena pouze na čtyři místa), nicméně vždy je nutné čekat, než vás někdo vyzve na duel. Protivníků je celkem 60 a každý se chová trochu jinak, přičemž klasicky postupujete od nejslabších soupeřů až k těm nejsilnějším, kteří dají vaší ruční brzdě (již jste snad správně pochopili, že právě ta je hlavní součástí hry) pořádně zabrat.

Motivací k dalšímu ježdění vám kromě neustále se zlepšujících soupeřů bude i upravování auta. Za vítězství získáváte peníze, které můžete v garáži proměnit za nové součástky či pouze designerské výstřelky. Na tuning je v tomto případě kladen velký důraz, což se pozitivně projevuje na nespočtu vylepšení. Jde o kompenzaci chudého vozového parku, který čítá pouze deset kusů. Velkým překvapením je hudba, jež zní během závodění. Autoři vybrali písničky s citem, všechny se hodí k rychlému tempu a většina se dobře poslouchá i samostatně. Stejně příjemná je i grafika – k dokonalosti má daleko, ale na budgetové poměry se řadí k nadprůměru. Navíc s plnými detaily hru bez problémů rozeběhnete i na starších sestavách.

LA Street Racing stojí na pomezí arkády a simulátoru. Realistické poškození působí ve společnosti humpolácky pojatého modelu jízdy jako pěst na oko. Přesto hra dokáže na několik hodin pobavit, což jsou spolu s velmi atraktivní cenou argumenty, jež mají šanci přesvědčit ke koupi všechny, kteří již dohráli desítky mnohem kvalitnějších závodů zahlcujících trh.

> **PO NABOURÁNÍ ODSKOČÍ KUS KAPOTY, ROZBIJE SE SKLO ČI VYPADNOU DVEŘE**

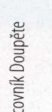
L.A. STREET RACING **4,5**

VERDIKT

- Na několik hodin zábava
- Pěkná grafika
- Překvapivě kvalitní soundtrack
- Přijatelné HW nároky

- Pouze deset aut
- Nevyvážený hybrid mezi simulátorem a arkádou
- Ruční brzda řeší vše

Ani arkáda, ani simulátor. Kočička uvařila s pejskem dort, který je sice požívatelný, nicméně stejně jako po kombinaci hrachové kaše s brokolicí, jogurtem a chilli omáčkou hráč za pár hodin raději odběhne na toaletu.


Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Zpátky v červeném

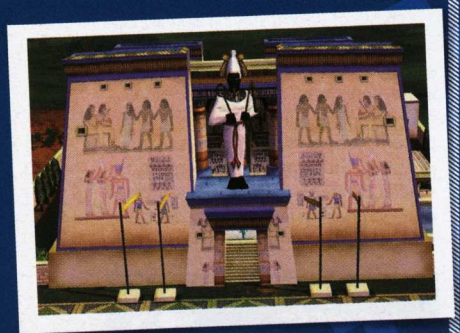
HRY ZA PAKATEL!

Recenze budgetových titulů

IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE

Baví vás budovatelské strategie a zároveň je vaším nejoblíbenějším předmětem dějepis? V tom případě jsme se s touto volbou trefili přímo do černého. Immortal Cities: Children of the Nile navazuje na úspěšné a důkladně známé tituly Caesar 1 – 3 či Pharaoh. Více než dva roky starý titul posunul žánr zase o kus dál, a i když mu fanoušci vytýkali nedostatky v podobě ovládání, přílišné krátkosti či absence nějakého hlubšího příběhu, kladných vlastností přebývalo.

Výsledkem je perfektní nástupce oblíbené strategie Pharaoh, která se sice nastolených tradic (těžba, plánování, rozvoj a budování města) drží jako klíště, nicméně dotahuje je k naprosté dokonalosti a hlavně spokojenosti široké veřejnosti. Novinkou je kompletní převedení hry do 3D prostředí, které se vyvedlo na jedničku. A co je nejdůležitější, díky Immortal Cities: Children of the Nile opět zažijete starobylou atmosféru, kdy města ještě nebudovala stroje, alebrž zpocení a upracovaní otroci.



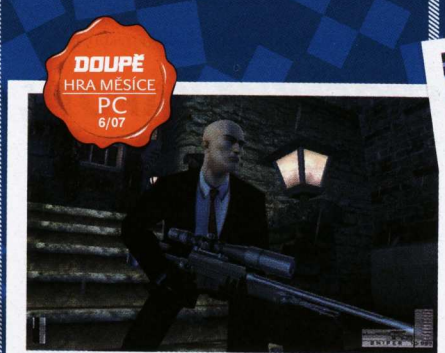
[Platforma] PC **[Žánr]** Strategie **[Výrobce]** Tilted Mill Entertainment **[Vydavatel]** CD Projekt **[Rok vydání]** 2005 **[Lokalizace]** Kompletní **[Cena]** 199 Kč

8,0

HITMAN: ANTHOLOGY

Dánské vývojářské studio IO Interactive šokovalo před více než sedmi lety vydáním titulu Hitman: Codename 47, v němž si hráč bez jakýchkoliv servítků vyzkoušel život nájemného vraha. Bezejmenný zabiják s kódovým označením 47 prošel od té doby evolucí ve třech dalších dílech, naučil se nové způsoby zabíjení a především se stal jednou z nejznámějších virtuálních postav dnešního světa.

Hitman: Anthology nabízí za skvělou cenu balíček prvních tří dílů (Codename 47, Silent Assassin, Contracts), v nichž si užijete drsný život neomylného nájemného vraha, který za kufřík plný amerických dolarů dokáže zabít kohokoliv. Na city, morálku či strach se zde nehraje! Prim obstarává především stealth akce plná tichého obhlížení místa činu, kdy musíte opravdu přemýšlet a zpracovávat případné lidské překážky. Pokud vám ale tento styl nic neříká, vezmete jednoduše do ruky pušku a po rambovsku úkol splníte. Zaručeně se ale budete bavit.



[Platforma] PC (PS2, Xbox bez slev) **[Žánr]** Akce **[Výrobce]** IO Interactive **[Vydavatel]** Cenega **[Rok vydání]** 2000-2004 **[Lokalizace]** Manuál **[Cena]** 249 Kč

8,4

TRIBES VENGEANCE

Vengeance je třetím dílem z proslulé akční a především na multiplayer zaměřené série Tribes. Zavádí nás do rozlehlého světa plného adrenalinových bitev, desítek nepřátel a tun vystřelených nábojnic. I když fanoušci vytýkali titulu přílišnou podobnost s žánrově příbuznou akcí Unreal, pravda je taková, že tento prozatím poslední díl řady vrací na naše monitory oblíbenou legendu v novém a dosud neviděném kabátě.

Ačkoliv je Tribes odjakživa zaměřeno čistě na hru více hráčů, ve Vengeance si přijdou na své i příznivci singleplayerových klání. Příběh začíná stovky let před událostmi předchozích Tribes a odpovídá na otázky vzniku dlouho trvající války kmenů Blood Eagle a Phoenix. Kdo by čekal, že singleplayer bude ve hře sloužit spíše jako trénink, mýlil by se. Kampaň nabízí spousty misí (od obrany rozsáhlé základny až po infiltraci podzemních prostorů) a zábavu minimálně na desítky hodin. Primárně se však jedná o adrenalinovou onlinovou akci, která je k dostání za slušnou cenu.

[Platforma] PC **[Žánr]** Akce **[Výrobce]** Irrational Games **[Vydavatel]** CD Projekt **[Rok vydání]** 2004 **[Lokalizace]** Kompletní **[Cena]** 199 Kč

7,2

Ladislav Nosákovec, stálý spolupracovník Doupěte
Prvních čtrnáct dní na silnici ho stálo tři tisíce

THE FALL: LAST DAYS OF GAIA

Postapokalyptické RPG inspirované Falloutem. Potřebuje někdo vědět víc?
[PC] [TOP CD] [299 Kč]

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3: COMPLETE

Slavná tahová strategie včetně obou vydaných datadisků a v kompletní české verzi.
[PC] [CD Projekt] [199 Kč]

SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II

Povedená akční strategie z období druhé světové války, překvapí především svou hratelností.
[PC] [CD Projekt] [199 Kč]

KONZOLOVÉ RECENZE

Nahráváme současným konzolovým hitům

KAREL KALIŠ
vedoucí konzolové sekce

SÁZKA NA JISTOTU

Obecně se dnes již ví, že tvůrci raději vsadí na osvědčenou značku, než aby se vystavovali případnému neúspěchu s novou myšlenkou. Naplno se to projevilo v tomto vydání Doupěte, kde mezi konzolovými recenzemi nenajdete jedinou hru, která by za sebou neměla silného předchůdce. Ale po pravdě zase tak zásadní chyba to není, protože každý z titulů přináší kvalitní dávku prověřené zábavy. Třeba takový Ninja Gaiden Sigma, i když se jedná o vylepšenou verzi perfektní hry pro Xbox, znovu jsme si užili neskonale chytlavé akční dobrodružství. Stejně tak nás bavilo lovit Pokémony v nejnovějších verzích Diamond a Pearl, ačkoliv přes Pokébally se už nemáme kam hnout, nemluvě o děsivé otravnosti stáda pískajících Pikachu.

Ve stejném duchu bych mohl pokračovat i povídáním o zbylých titulech. Final Fantasy III přináší jeden z pilířů této legendy v novém kabátku, akční Driver '76 se zase snaží navrátit na úroveň prvního nezapomenutelného dílu. Smash Court potěší milovníky „bílého" sportu, Forza 2 je novým rájem pro všechny maniaky řádící na čtyřech kolech. A Mario? Ten nás dokáže bavit, ať už skáče po hlavách přerostlých mravenců nebo hraje fotbálek. Takže i když často žehráme na nedostatek herní originality, jsme spokojeni s každým podařeným titulem. A určitě budete i vy, stačí použít naše recenze jako dobrého rádce a zvolit tu pravou.

ČESKÝ OFICIÁLNÍ XBOX 360 MAGAZÍN STARTUJE!

V těsném závěsu za už třicátým vydáním vašeho oblíbeného Doupěte se objeví na stáncích i naše novorozené dítko – Oficiální Xbox 360 magazín. V rámci toho jsme se rozhodli vám nechat lehce ochutnat (očima, jíst papír nemusíte), co nabízí. Proto je součástí konzolové sekce dvojstránka převzatá z prvního čísla představující podobu článků a dalšího obsahu. Díky blízké spolupráci s anglickou mutací časopisu, českou pobočkou Microsoftu a komunitních stránek slibuje Oficiální Xbox 360 magazín maximum nejčerstvějších informací věnovaných této konzoli nové generace. Exkluzivní recenze, rozhovory, obrázky a články doplňuje DVD plné aktuálních herních ukázek, videí a dalšího obsahu. Navíc se můžete těšit na zajímavé slevové kupony, pravidelné tištěné přílohy, velký plakát a další zajímavosti. Pokud jste tedy vlastníky Xboxu 360 nebo o této konzoli přemýšlíte, neměli byste si nechat první číslo ujít.

74 PŘEDSTAVENÍ XBOX 360 MAGAZÍNU

76 FORZA MOTORSPORT 2
XBOX 360

78 NINJA GAIDEN SIGMA
PS3

80 MARIO STRIKERS: SMASHED FOOTBALL
WII

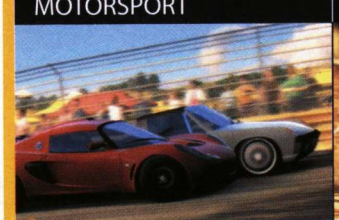
82 POKÉMON PEARL & DIAMOND
NDS

83 DRIVER '76
PSP

84 SMASH COURT TENNIS 3
PSP

85 FINAL FANTASY III
NDS

[76] FORZA 2 MOTORSPORT

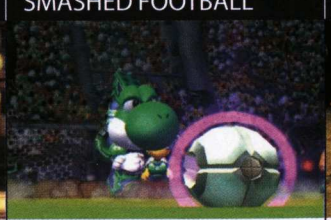


Ráj pro milovníky spálených gum
| XBOX 360 |

[78] NINJA GAIDEN SIGMA

Vydejte se na cestu nindži
| PS3 |

[80] MARIO STRIKERS: SMASHED FOOTBALL



Instalatérovi to jde i na hřišti
| WII |

[85] FINAL FANTASY III

Legenda v novém kabátku
| NDS |

Jump in... Oficiální XBOX 360 magazín

Jedinečný průvodce časopisem a DVD přílohou

V ruce nedržíte jen další z řady obyčejných časopisů. Oficiální Xbox 360 magazín je unikátní časopis šitý na míru všem fanouškům Xbox 360, kterým zprostředkovává nejčerstvější informace z herní scény, aby je zároveň bavil hodnotným bonusovým obsahem přiloženého DVD. Tento rádce vám prozradí, jaký je obsah jednotlivých sekcí časopisu, co se skrývá za mnoha vloženými ikonkami, jaký obsah naleznete na DVD a mnohé další.

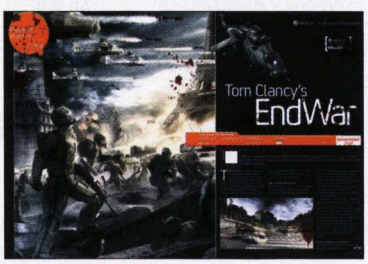
COVER FEATURE
Každý měsíc přinášíme svým čtenářům exkluzivní recenzi nebo preview jedné z očekávaných her. Můžete si být jisti, že podobný materiál nikde jinde nenajdete – exkluzivita a dostatek čerstvých informací zaručeny.

NA DVD
Interaktivní DVD příloha nabízí desítky hratelných ukázek a exkluzivních videí, stejně jako jedinečná témata pro váš dashboard. Stačí jen vložit disk do mechaniky a ochutnat z bohatého obsahu, o němž informujeme v samostatné sekci.

ACCESS
Sekce novinek přináší vyčerpávající odhalení nových hitů, seznamuje vás s děním v zákulisí průmyslu a přináší poslední potvrzené i nepotvrzené informace z kuloárů. Najdete zde i dojmy z herních akcí a atraktivní reportáže.

KOMUNITA
Dáváme také prostor vám, obyčejným hráčům! Jedinečná sekce věnovaná české komunitě okolo Xbox 360 přináší poslední informace o dění, turnajích nebo nejlepších hráčích.

TÉMA
Exkluzivní informace přímo od zdroje nám umožňují připravovat témata, v nichž vás do hloubky seznámíme s technologickými i herními trendy na Xbox 360, díky nimž vymáčknete ze své konzole maximum.



PREVIEW
Exkluzivní první dojmy i postřehy z návštěvy vývojářských studií všude po světě vám zprostředkováváme v rámci detailních preview, s ověřenými informacemi a detailními grafickými podklady. Nechybí ani žebříček nejočekávanějších her!

RECENZE
S nákupem hry počkejte na naše shrnující verdikty, v nichž svědomitě a přísně hodnotíme všechny nové hry pro Xbox 360, včetně zajímavých titulů pro Xbox Live Arcade. Jako vždy čekejte i příměs exkluzivních bonusů.

TIPY & TRIKY
Ptáte se, jak získat všechny Achievementy? Odhalit každou ze skrytých částí hry? Nebo si jen chcete usnadnit postup hrou pomocí cheatů? Ve všech případech vám pomohou naše vyčerpávající návody a tipy & triky.

ZÁRUKA KVALITY!

Oficiální Xbox 360 magazín ručí za své články i hry, které doporučuje. Naše ikonky vám prozradí, jak vznikal námi vytvořený článek, které hry doporučujeme a které jsme viděli exkluzivně, vše tak, aby vám byla maximálně zjednodušena orientace po časopisu.

☑ DVD česky! Již brzy

Přestože se to ještě nedávno zdálo být nemožné, již brzy se DVD příloha české mutace Oficiálního Xbox 360 magazínu dočká počeštění. Kdy konkrétně? Již od třetího, tedy zářijového čísla, v budoucnu se navíc čtenáři mohou těšit na úpravu některých rubrik a jejich rozšíření o lokální obsah. O podrobnostech vás budeme včas informovat.

EXKLUZIVNÍ DVD PŘÍLOHA DETAILNĚ

Zahrajte si nové hry!
Každý měsíc přinášíme pečlivý výběr nejlepších her, které se chystají na pulty obchodů!

HD trailery
Každé z videí na našem DVD disku je v HD kvalitě, navíc nechybí řada exkluzivních rozhovorů a Making of trailerů.

Téma pro váš Xbox
Pryč s nudou! Každý měsíc si můžete změnit vizáž vašeho Dashboardu s naším exkluzivním tématem.

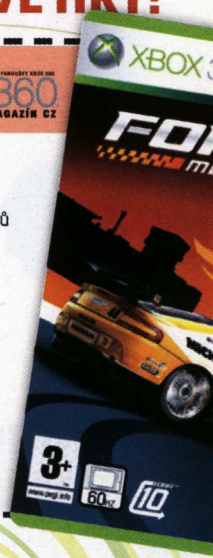
Gamerpics
Chcete se odlišit? Exkluzivní nové obrázky změní váš gamertag k nepoznání, navíc je nikdy nenajdete na Xbox Live.

OXM PŘINÁŠÍ I NEVÍDANÝ BONUS JEDINEČNÉ SLEVY NA NOVÉ HRY!

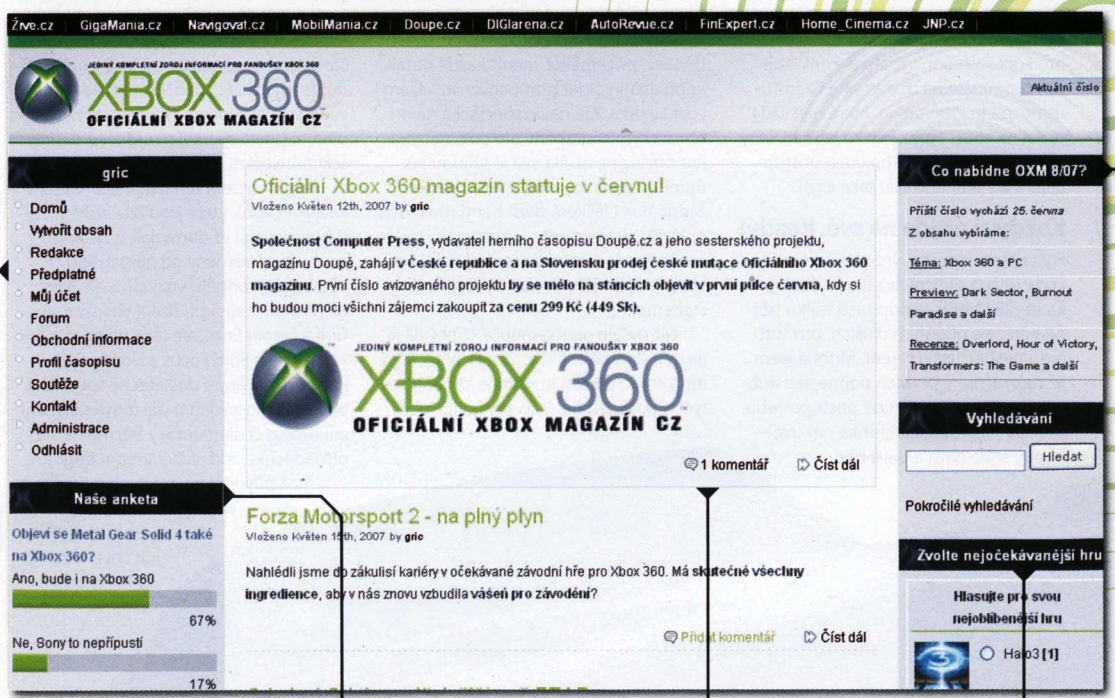
200 Kč sleva při nákupu hry

JRC XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě 200 Kč na hru Forza Motorsport 2 pro Xbox 360 v sítích obchodů společnosti JRC (přesný seznam prodeje najdete na stránkách www.jrc.cz).
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat ani kombinovat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **30. července 2007**
- Okopírované či jakýmkoliv způsobem poškozené kupony nebudou akceptovány



WWW.OXM.CZ NA WEBU



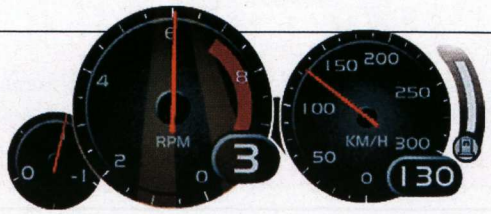
Předplatné, redakce a další
Zajímáte se o Oficiální Xbox 360 magazín do hloubky? Horní rozcestník a první menu v levém sloupci poslouží jako navigace po webu. Najdete zde konkrétní informace o týmu, který pro vás časopis připravuje, bližší informace o možnosti předplatného nebo soutěžích online.

Naše anketa
Zajímá nás také váš názor! Prostřednictvím webu zjišťujeme, jaký je váš pohled na herní dění, které hry preferujete a jak hodnotíte Oficiální Xbox 360 magazín. Neváhejte a hlasujte v pravidelně aktualizovaných anketách, jejichž výsledky se budou objevovat v časopise a na základě konkrétních postřehů dozná změn i jeho obsah a struktura.

Články a informace o dění
Přestože web časopisu není primárně dalším novinkovým serverem, i zde se dočkáte zajímavostí a čerstvých informací. Kromě konkrétního obsahu aktuálního čísla nechybí ochutnávky připravovaných článků nebo stručné první dojmy z hitů, které se nám dostaly pod ruku jako prvním v ČR!

Hlasujte pro nejočekávanější hru!
Sledujete náš žebříček nejočekávanějších her, který se objevuje uvnitř časopisu? Pomozte jej utvářet! Vaše hlasování nejenže ovlivní pořadí, ale i naše preference při získávání exkluzivních recenzí a dalších materiálů. Je jen na vás, které hře budeme věnovat největší pozornost!

Co bude příště?
Kdy vychází další číslo a co nabídne? Přesně to vám napovíme na našich stránkách, kde navíc obsah dalšího čísla průběžně aktualizujeme – všichni nedočkavci se tak mohou již v průběhu měsíce dozvědět, co že je v dalším čísle Oficiálního Xbox 360 magazínu čeká.



FORZA MOTORSPORT 2

Láska na první svezení

DOUPĚ 9/06 HRA MĚSÍCE Konzole

Ne nadarmo se říká, že mnohé trendy do srdce Evropy dorazí se zpožděním – vždyť stačí letmý pohled do lůna české herní scény, domácností hráčů a hráček, a zjistíme, že mnoha z nich dominance osobních počítačů stále omezuje rozhled. Nejde ale spíše o hry jako celek? Vždyť jednotlivé platformy jsou bez placatých disků v mechanice jako

„MNOHO VOZŮ NEBUDE VAŠEMU JÍZDNÍMU STYLU VYHOVOVAT, JINÉ SI OKAMŽITĚ ZAMILUJETE

INFO
[Žánr] Závody
[Výrobce] 10 Turn
[Distributor] Microsoft Game Studios
[Homepage] www.forza.net
[Cena] 1 699 Kč

PLATFORMA: XBOX 360

KONKURENTI:
Forza Motorsport **8,5**
Gran Turismo **4,9**
TOCA Race Driver **8,5**

těla bez duše. Možná bych byl překvapen, kolik čtenářů listujících touto recenzí (či spíše ji přeskakujících) tuto recenzi nikdy o závodní sérii Forza Motosport neslyšelo, přitom na PC jen těžko najdou hru Forze alespoň vzdáleně konkurující. Vzpomínáte na oslavované Gran Turismo, perlu Playstation, které ne každý přišel na chuť? Forza je jako její vzdálený příbuzný na konzoli Xbox. Jen přístupnější a od druhého dílu také lepší.

Každý si přijde na své. Každý!

Forza Motorsport svým záběrem pokryla oblast silničních závodů a dvojka se díky bohu nedopouští toliko běžné hereze s přidáním dalších, pro tuto řadu nespecifických sérií. Mnohé jsem již nakousnul v prvních dojmech z dubnového Doupěte, včetně postupu hrou, z níž se stejně jako z klubka nití uvolňují stále další a další herní nabídky. Při úvodním kontaktu s režimem kariéry si zvolíte první vůz a také obtížnost, která vedle své obvyklé funkce rozhoduje také o odměnách za vítězství (čím vyšší obtížnost, tím vyšší bonusy, přičemž lze měnit každý detail, například vypínat pomocníky ve vašem voze). Forza 2 je navíc specifická nejen obrovským zápřahem, ale také nebývalou přístupností. Na své si přijdou jak úplní začátečníci, na něž není kladen žádný tlak (veškeré další herní možnosti můžete, ale nemusíte využít), tak i zkušení matadoři, kteří docení přidané novinky a vylepšení (k těm se teprve dostaneme).

Nic ovšem není černobílé. Druhý díl je na můj vkus přespříliš vstřícný k hráči, když mu formou odměn umožňuje až nečekaně rychlý postup hrou. Stačí pár hodin hraní a na vašem kontě se bude vyjímat statisícová suma kreditů, pro kterou budete jen pracně hledat využití. Ocenil bych, pokud by tvůrci znemožnili účast v některých soutěžích výkonnostně vyhnaným strojům. Třebaže se mezi modely sériové výroby dobře vyjímá váš speciál kategorie A upravený za desetitisíce, na trati to znamená jediné – budete soupeřům ujíždět o desítky sekund. Nepletu se, to není zábava.

Nepřímo jsem tím nakousnul otázku kategorií vozů, které jsou zde celkem čtyři (ti pozorní si již domysleli, že jsou pojmenovány písmeny od nejslabšího D až po nejvýkonnější vozy třídy A). Rozdíl poznáte nejen při řízení Volkswagen Golf a Ferrari Enzo, ale také při porovnání kousků jako Ford Focus a Honda Civic. Každý vůz je jiný a dostatečně specifický, přičemž jeho základní vlastnosti nezmění ani tuning či další úpravy. Vezměme si za příklad lehký „třídvéřák" střední třídy, jehož původní stavba poskytuje dostatek přítlaku na rovinkách, ale v zatáčkách grip chybí a auto jde snadno

Kamil Gric, šéfredaktor Oficiálního Xbox 360 magazínu
Všechno se probouzí ze zimního spánku, Kamil už by nejraději konečně usnul

[CHCETE MĚ?]
Kluci mi říkaj Rambo, holky kreténe…

do smyku. Zakoupíte nový motor a další součástky, přidáte lepší pneumatiky, spoilery a bočnice – a váha vozu rázem nabobtná, což se negativně podepisuje na jeho výkonu. Co uděláte? Snížíte jeho hmotnost. Chyba lávky! Lehčí auto jde ještě rychleji do smyku, vůz začne být neposedný na trati a dosažené časy budou horší než u staršího bratříčka, který měl třeba o 50 kW méně. Dražší neznamená vždy lepší.

Závodění je o vášni, Forza 2 o pocitech

Co z toho vyplývá? I přes obrovský záběr a obsažení více než tří stovek vozů se tvůrcům podařilo zabránit symptomu „honu" za nejvýkonnějšími automobily. Vždyť pro jeden závod potřebujete auto s omezením výkonu jen 200 kW, jindy bude toto číslo znatelně nižší. Forza 2 zdaleka není o skoupení nejdražších součástek a snaze posunout výkon až na hranici možností. Některé závodní kousky nebudou vašemu jízdnímu stylu vyhovovat ani po desítkách minut trpělivých úprav, jiné budete po prvním osahání milovat. Záleží jen na osobních preferencích.

Zasvěcením do podobných detailů nicméně nechci odradit hráče, kteří se v úpravách a tuningu nevyžívají. Nebojte se! I na vás tvůrci myslí, když k odměně za vítězství série závodů přidávají dárek v podobě auta, které rozšíří váš vozový park – a téměř vždy bude ve vaší garáži dostačující čtyřnohý kousek, jenž vám umožní zúčastnit se další ze závodních kategorií. Navíc zde neabsentuje řada detailů, které vstup do hry usnadní. Už jsem hovořil o mnoha pomocnících, kteří vypomohou s ovládání vozu, kromě nich ale nechybí ani zobrazení ideální stopy a brzdných momentů. V neposlední řadě vyčnívá nečekaný bonus jménem lokalizace hry, přičemž překlad je až na několik drobných mušek povedený a nemáme k němu výhrad.

Pravda, pravé srdce hry odhalí teprve automobiloví fandové. Objeví možnosti tuningu nebo volby nastavení vozu, jež doplňuje také rychlý benchmark, který snadno a rychle prozradí účinnost zvolených úprav bez nutnosti vydat se na trať. Nebudou váhat změnit vizáž vozů jeho lakováním, umisťováním obrazců či log, čímž budou mít o zábavu na dlouhé hodiny postaráno. Studovat nastavení a jednotlivé součástky, vyměňovat je v závislosti na závodu, který vás čeká – v tak bohaté míře to doposud nenabídla žádná ze závodních her.

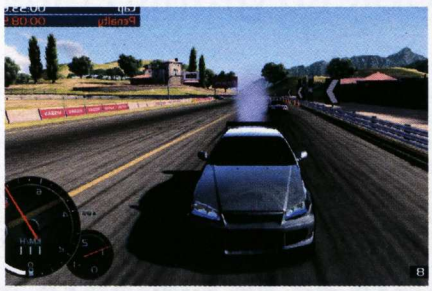
Proroctví se naplnila

Nebudu vás zatěžovat detaily ani číslicemi, které ukazují, nakolik dvojka od dob svého předchůdce nabobtnala. Jisté je, že se tvůrci nehnali za markantními čísly označujícími počet tratí. Závodních prostředí je zde celkem 12, různých variant okruhu téměř pět desítek. Člověk by při letmých propočtech řekl, že se kvůli pěti- či desetiminutovým závodům okruhů rychle nabaží. Nenabaží. Stále hrají roli desítky faktorů, které činí z každého zápolení unikátní zážitek, včetně skvělé umělé inteligence, o níž doposud nepadla zmínka.

Dalo by se psát jen o pocitech z hraní, ale počet znaků mé recenze nemilosrdně radí, abych se přesunul jinam – k módům a herním možnostem. Forza 2 se herní nabídkou nijak nevymyká běžným zvyklostem. Úvodní arkáda v sobě skrývá možnost zajezdit si exhibiční závod, time trial, nebo se jen tak plížit po trati při snaze zvládnout ovládání vozu. O kariéře už byla řeč dříve a ze zbytku světa vyčnívají zejména široké možnosti hry více hráčů po Xbox Live. Nejde jen o samo závodění. Své vozy zde můžete nabízet v aukčních síních nebo jeden z nich darovat začínajícímu kamarádovi, kterému tím usnadníte vstup do hry.

Prostor věnovaný recenzi se chýlí ke konci, ale stále jsme se nedostali ani za polovinu možností, jež se před vámi rozprostřou v průběhu prvních hodin hraní. Zdá se mi až zbytečné zmiňovat se o technologickém zpracování, když se kolem vizuálního zpracování vynořila řada roztodivných a vzájemně protichůdných názorů. Chcete znát ten náš? Nejasnost pocitů jsme zažili i v redakci Doupěte. Kdo očekával od Forzy grafickou revoluci, dočká se „jen" ve všech detailech výborně vypadající hry (ať už je řeč o modelech vozů, okolním prostředí nebo divácích, kritika by nebyla na místě). A zbytek? Však již tu písničku znáte. Zvuky výborné, hudba skvělá a rozmanitá, ovládání propracované… Ale proč to pořád opakovat? Potřebujete vědět jediné – naplnila se vize tvůrců, podle níž dá jejich hra průchod řidičské vášni? Ano, naplnila.

[MODEL POŠKOZENÍ]
Jen blázen by věřil, že chybí model poškození, když o tom není v recenzi slůvko



BUDE TAKÉ NA PC?

Recenze je dopsána, tak proč si trochu nezaspekulovat? Přestože se o PC portu Forzy 2 prozatím nemluví, podle tvůrců není technologicky nereálná. Microsoft navíc potřebuje hrdličky, které rozvíří pochybnosti o možném přechodu na Windows Vista. Forza 2 by nebyl špatný materiál, co říkáte? Nás v redakci Doupěte a OXM by k přechodu přesvědčil.

FORZA MOTORSPORT 2

9,0

VERDIKT

- Nekonečné herní možnosti
- Fyzikální model vozů
- Přístupné i nováčkům
- Hraní po Xbox Live
- Úpravy vozu a jeho vzhledu, možnosti tuningu
- Lokalizace do češtiny

- Zbytečně rychlý postup kariérou
- Rozporuplná grafika
- Pár tratí navíc by přece jen neuškodilo

Forza 2 v mnoha ohledech sahá po neviditelné dokonalosti, když stovkami detailů posunuje zážitek ze závodění zase o kousek blíže skutečnosti – a navíc zůstává přístupná masám. Za nás jasná volba pro majitele Xbox 360.

[PŘEDSTAVIVOST]
Oči, ústa, uši – už jen chybí, aby začalo mluvit

NINJA GAIDEN SIGMA

Ryzí akce z Xboxu obléká grafiku Playstation 3!

Být Ryu Hayabusha není snadné. Musíte pořád trénovat, cvičit, podstupovat nejrůznější zkoušky a vůbec dělat všechny ty věci, které ninjové obvykle dělají. A to všechno jen proto, že vaše rodina má na starosti mocný meč zvaný Dark Dragon Blade. Ve výsledku je všechna dřina beztak k ničemu, protože jednou, zrovna když absolvujete povinnou vraždící rozcvičku, vám vojáci zlé Vigorské říše vypálí vesnici, pobijí kamarády a meč ukradnou. To nemůžete nechat jen tak, proto nezbývá než si sbalit svých pár katan, do kapsy schovat hrst šurikenů, přibalit oblíbenou kouřovou bombu a vyrazit za pomstou.

Martin Boček, stálý spolupracovník Doupěte
Život je jako bonboniéra: Čím víc jí, tím víc tloustne

DÍVAT SE NA RYUA DIVOCE SE ŘÍTÍCÍHO SE DVĚMA KATANAMI V RUKOU SKRZ DAVY NEPŘÁTEL JE ZÁŽITEK

Jako pravý šlechtic

Ninja Gaiden se s trochou nadsázky hraje, jako by šlo o japonský klon Prince of Persia. Ryův příběh je ale o poznání drsnější, akčnější a v neposlední řadě i úchylnější. Herní principy se podobají těm z PoP, je zde ale jeden podstatný rozdíl – zábava totiž není založena primárně na skákání a hledání cesty z jednotlivých místností, ale na bojích. Pomocí neskutečně efektních útoků a komb se budete probíjet skrz davy nepřátel a bossů, budete si moci užívat rozmanitých zbraní, z nichž každá nabízí jiný, unikátní a nádherný zážitek, a hlavně se budete skvěle bavit.

Obtížnost je nasazena poměrně vysoko (a nejde ji nijak upravit), ale proto není třeba věšet hlavu. Sigma tohle řeší se skutečnou elegancí. Pokud třikrát v řadě zemřete na stejném místě, hra vám namísto klasické možnosti Continue nabídne, zda chcete opustit cestu ninji. Pokud řeknete ano (a pak ještě několikrát znovu), uvidíte speciální animaci, po níž se výrazně změní některé herní mechanismy. Jednak získáte několik předmětů, které vás mohou výrazně posílit a jsou na počátku beztak k ničemu, protože jednou, zrovna když se mu podařilo prosekat se dalším kouskem obrazovky.

Nová nenová hra

Sigma ale není novou hrou. Je to předělaná, vylepšená a vyladěná verze Ninja Gaiden Black, který vyšel před dvěma lety na konzoli Xbox. Nová verze je natolik přepracovaná, že pokud máte Ryua rádi, hráli jste původní NG Black a vedle Xboxu se vám doma válí PS3, stejně se vám vyplatí do ní investovat. Nyní nemluvím pouze o nové grafice, vyšperkovaných animacích a vylepšeném vizuálním zážitku z bojů, ale doslova o všem. Ve hře potkáte spoustu nových nepřátel a dokonce i bossů, nemluvě o tom, že vývojáři předělali a vyladili schopnosti, vlastnosti a chování původních bojovníků, takže v bojích proti nim musíte používat zcela novou taktiku.

Proti novým nepřátelům se můžete postavit i s novou zbraní. Tou je, či spíše jsou dvě katany, jimiž bojujete najednou. Jsou jednak efektní, ale i velmi efektivní. Podobně jako každá další zbraň ve hře i ony mají své výhody a nevýhody, ale v tomto případě pozitiva jednoznačně převažují – už jen protože dívat se na Ryua divoce se řítícího s těmito nástroji zkázy v rukou skrz davy nepřátel je dech beroucí zážitek. Dragon Sword je sice stále nejsilnější zbraní, ale duálové katany za ním zaostávají jen o trošku. A věřte, že to, co ztrácejí na síle a účinnosti, bohatě získávají zábavností svého použití.

Velkou novinkou je možnost hrát za lovkyni démonů Rachel, kterou Ryu na svých dobrodružstvích potká. Do hry tím přibyly tři zcela nové mise. Bojový styl Rachel se od Ryuova razantně liší – tam, kde ninja staví na rychlosti, Rachel upřednostňuje brutální sílu. Její magická sekyra připomínající kosu je sice pomalá, ale při správném použití a vhodném zkombinování s hákovací kotvou můžete s touto křehkou dívčinou vytvořit ještě vražednější sílu než s hlavním hrdinou.

Kouzlo zářivého světla a skvělých stínů

Nejviditelnější změnou, kterou Sigma přináší, je ale grafika. Veškeré textury byly předělány tak, aby vypadaly skvěle v HD rozlišení, modely byly vylepšeny a přibyla řada grafických efektů.

Nemluvě o tom, že animace v bojích doznaly řady

[ROŠTĚNKA]
Dlouhé vlasy, krátké… Oblečení

[RYU]
Tenhle pohled si cvičí denně hodinu před zrcadlem

NINJA GAIDEN SIGMA — **8,5**

VERDIKT

- Úžasná grafika
- Dravá akce od začátku do konce
- Nindžové jak mají být
- Je to „jen" předělávka staré hry
- Pro někoho těžké bitky s bossy
- Nevyvážené zbraně

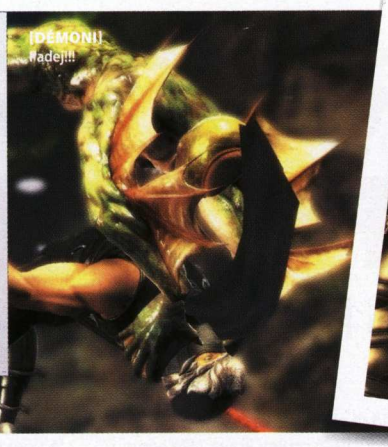
Brilantní remake, který pokořuje i většinu originálních her. Lepší než původní hra na Xboxu.

INFO

[Žánr] Akční adventura
[Výrobce] Team Ninja
[Vydavatel] Eidos
[Homepage] www.ninjagaideb.jp
[Cena] 1 499 Kč

PLATFORMA: PS3

KONKURENTI:
Prince of Persia: The Two Thrones **9,0**
Ninja Gaiden Black **9,0**
Teenaage Mutant Ninja Turtles **7,0**

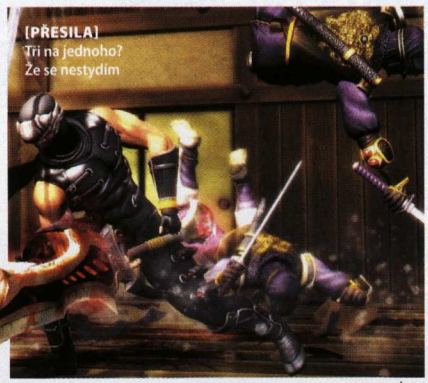


změn, takže celkový dojem je při zběžném pohledu neuvěřitelný. Stačí jen divoce bušit do tlačítek a oči se již budou drát do prvních řad, a co teprve až bezhlavé drcení gamepadu nahradíte promyšleným skládáním jednotlivých komb a tahů za sebe.

Tvůrci neopomněli ani na novou vlastnost ovladače Sixaxis, snímač pohybu. Pokud vyvoláte nipo (obdoba magie, která zesílí váš útok), zkuste zatřást ovladačem. Takto totiž lze vypuštěnou ničivou sílu ještě zefektivnit. Jak moc můžete snadno poznat sami, protože spolu s účinností se mění i grafický efekt útoku.

Pokud máte rádi akčně laděné hry, pokud jste si v Prince of Persia užívali likvidaci nepřátel nebo jste hráli Ninja Gaiden Black a líbil se vám, není proč váhat. Sigma nabízí spoustu skvělé, hratelné a skvostné akce, desítky nepřátel na rozsekání – a hlavně spoustu zábavy. Navíc až tuhle hru dohrajete, čeká vás ještě spousta dalších výzev, nyní navíc okořeněných o možnost porovnat si na internetu své výsledky s hráči z celého světa. A to se u hry, která mohla dopadnout jako fádní remake, počítá!

POKUD VYVOLÁTE MAGICKÝ ÚTOK, ZKUSTE ZATŘÁST OVLADAČEM!



inzerce

STUDENT AGENCY

OBRAŤTE VŠE VZHŮRU NOHAMA!

studujte a pracujte v **Austrálii** a na **Novém Zélandu**

kurzy:
Nový Zéland – angličtina s možností práce
Austrálie – angličtina nebo odborné kurzy: cest. ruch, marketing, management, informační technologie, grafický design, personalistika, kadeřnictví, atd.

investice, která se vám vrátí

volejte: 800 100 300
www.studentagency.cz

MARIO STRIKERS: CHARGED FOOTBALL

Nahrávka, rána krunýřem po hlavě, mega střela a góóól!

Fotbal – kolektivní sportovní hra, ve které proti sobě stojí dva týmy o složení deseti hráčů plus brankář. Hraje se s koženým míčem na travnatém hřišti. Účelem hry je kopáním a povolenými zásahy dopravit míč do soupeřovy branky. Jakýkoliv nedovolený zákrok je trestán, stejně jako nekalé podpůrné látky.

Mario fotbal – kolektivní sportovní hra, ve které proti sobě stojí dva týmy o složení jeden kapitán ze stáje celebrit Nintenda, tři spoluhráči, jako třeba duch, houbička či želva, a jeden krokodýlí brankář. Hraje se kovovým míčem na libovolném povrchu. Občas na hřiště padají obrovské kamenné bloky, jindy vzduchem proletí kráva. Účelem je libovolným způsobem dopravit míč do soupeřovy branky. Hráči beztrestně mlátí soupeře obrovskými krunýři, házejí po nich bomby a samozřejmě dopují. Zásadní rozdíl – je to daleko větší zábava!

Motokáry, baseball, tenis, golf, basket, fotbálek, Mario zvládá prostě všechno. Je neuvěřitelné, jak to mohl takto všestranně nadaný člověk dotáhnout pouze na instalatéra (a příležitostného zachránce princezen… nebo je to naopak?). Každopádně čutat do meruny zvládá s takovou bravurou, že by se mohli ostatní učit, a po rok a půl dlouhé pauze opět hodlá začít dávat lekce. Mario Strikers: Charged Football přináší dynamický a neskonale zábavný arkádový fotbal stejně jako jeho předchůdce pro Gamecube – Mario Smash Football. Na první pohled možná ani nerozeznáte rozdíl mezi oběma verzemi, ovšem pod povrchem narazíte na celou řádku inovací.

Ostatně nového nátěru se dočkala i povrchová slupka, Smash Football překvapuje již změnou stylu. Většina her s Mariem je svým pojetím veselá, barevná a roztomilá, žluté sluníčko, zelená travička, modré nebíčko, tralala ejchuchu, takže se dají pochopit časté narážky na dětinskost výtvarné stránky. Fotbálky s Mariem jdou jiným směrem, mnohem tvrdším. Záměrně hodně hrubé artworky, nástup drsných kytarových rifů okamžitě po startu intra, „cool" záběry z úhlů nahánějících závrať, šťouchance soupeřů, sveřepé výrazy a vyceněné zuby! Nový díl jde ještě o kousek dál a hráče prezentuje jako jakési novodobé gladiátory navlečené do moderních brnění, kteří se spolu utkávají na lávových hřištích a bojují prostřednictvím kovového (!), zářícího míče. Tato stylovost někomu nemusí být po chuti, ale podle mě perfektně sedne celkovému pojetí akčního fotbalu.

NOVÝ DÍL HRÁČE PREZENTUJE JAKO NOVODOBÉ GLADIÁTORY NAVLEČENÉ DO MODERNÍCH BRNĚNÍ

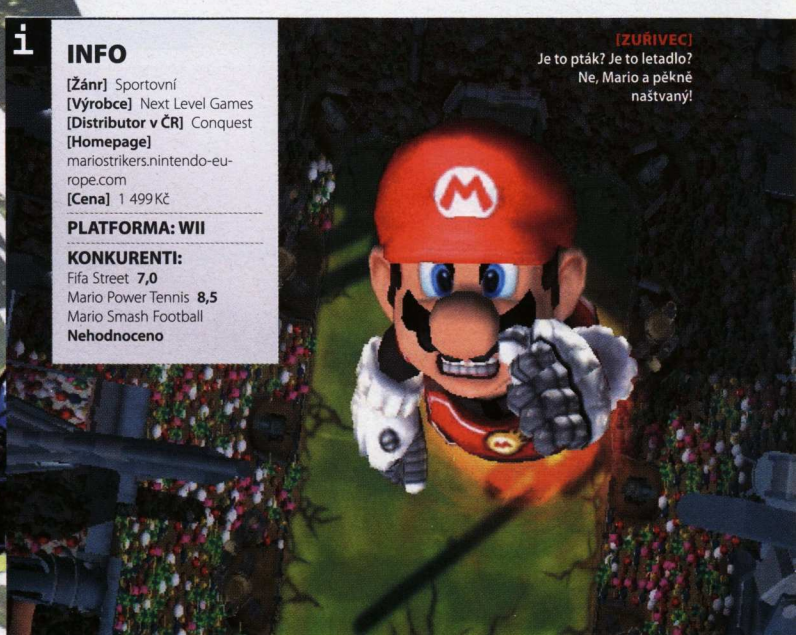
Karel Kališ, zástupce šéfredaktora OXM
Těší se na prázdniny, i když žádné mít nebude

INFO

[Žánr] Sportovní
[Výrobce] Next Level Games
[Distributor v ČR] Conquest
[Homepage] mariostrikers.nintendo-europe.com
[Cena] 1 499 Kč

PLATFORMA: WII

KONKURENTI:
Fifa Street **7,0**
Mario Power Tennis **8,5**
Mario Smash Football
Nehodnoceno



[ZUŘIVEC] Je to pták? Je to letadlo? Ne, Mario a pěkně naštvaný!

Koho dáme na hrot...

Oproti klasickému fotbalu se ten zdejší hraje pouze na pět proti pěti. Základním stavebním kamenem každého týmu je jeho kapitán. Zde si jej vybíráte z klasické palety hrdinů od Nintenda, jejíž barvy tvoří Mario, Luigi, Wario, Bowser, Peach, Yoshi a další. Každý z nich hraje trochu jinou roli. Například Mario patří mezi vybalancované hráče, solidně běhá a dobře kope. Peach zase představuje typického zástupce obranářů, kteří se ovšem nedokáží pořádně opřít do rány. Pravý opak je Donkey Kong, silový hráč, pomalý běh, ale když odpálí míč, ten obrazně trhá sítě. To už tady ovšem bylo minule. C o Mario svým pověstným francouzákem namontoval nového?

Každý kapitán nyní disponuje unikátním útokem. Mario se dokáže zvětšit do obří podoby a bez problémů zadupe protivníky do hlíny, Browser kolem sebe plive oheň, Donkey Kong párkrát švihne do země pěstí a má kolem sebe taky čisto. Možnost vsítit více gólů zároveň také nabobtnala. Pokud podržíte déle tlačítko pro střelbu a správně se trefíte v objevivším se ukazateli, můžete vyslat na bránu až šest míčů zároveň. K tomu se váže další novinka – minihra chytání těchto střel. Pokud na vás protihráč vystřelí podobnou několikanásobnou střelu, přepne se kamera do očí brankaře a vy se na obrazovce ukazováním Wiimotem pokoušíte pochytat co nejvíce projektilů. Zábavný bonus, bohužel animace střílení se na rozdíl od všech ostatních nedá přeskočit a začne po chvíli otravovat. Na druhou stranu už při ní vidíte, kolik míčů se podařilo protivníkovi kopnout.

...a koho do obrany?

Kapitán, i když nejdůležitější, všechno sám neukope, a tak na řadu přicházejí zbylí tři hráči. V Charged Football si je volíte jednotlivě, nikoliv už po celých trojicích a má to svůj smysl. Počet druhů spoluhráčů nabobtnal, přičemž každý má jiné vlastnosti, jeden se hodí jako rychlý špílmachr, další je zase ranař do obrany. Výběr správných spoluhráčů se tak nesmí podcenit! I oni dokáží po delším podržení tlačítka pro střelu využít speciální dovednost usnadňující skórování.

A vzhůru na hřiště

Díky novým schopnostem dostala hra ještě větší taktický potenciál, i když obvyklá zběsilost rozhodně nechybí. Dění se neustále přelévá z jedné strany na druhou, kontinuálně „prasíte" soupeře (nově pomocí třesení ovladačem), protože to je základní způsob odebrání míče. I když se vám to zpočátku nebude zdát ani možné, za chvíli začne padat opravdu hodně branek. A krásných branek, střely z půli hřiště, hlavičky ze vzduchu, mazané dorážky... Ačkoliv se jedná pouze o arkádový fotbal, nabízí víc skvělých fotbalových momentů než FIFA.

I když trochu nadnesených, protože v normálním fotbale po sobě hráči nemetají naváděné želví krunýře a neházejí si pod nohy banánové slupky. Power-upy z předchozího dílu pochopitelně nesmí chybět, dokonce přibyly nějaké nové. Jejich taktické využití v pravou chvíli je další nutností, pokud chcete vyhrávat.

Liga mistrů?

Většina zábavy pro jednoho hráče je ukryta v několika turnajích se stoupající obtížností. Vítězením odemykáte nová hřiště, hráče do volné hry a jiné bonusy. Další mód nabízí sérii různých zápasů se specifickými podmínkami. Charged Football je první hrou podporující Wi-Fi multiplayer, ale nabídka je poměrně chudá a hlavně v době psaní recenze se nám nepodařilo sehnat protivníka. Když přidáte podrobný tutoriál, který by si měl projít každý nezávisle na zkušenostech s předchozím dílem, kope Mario do branky desítky hodin zábavy.

A výborně vypadající zábavy! Technická stránky hry sice není zázračná, ale díky podařenému, stylovému pojetí a hlavně spoustě světelných efektů je na každý zápas radost koukat. Potěší i spousta nápaditých detailů, tvůrci si vyhráli s hřišti, takže některým z nich chybějí klasické zábrany a hráči mohou vypadnout ven, na jiném zuří děsivá bouře, jež co chvíli přismaží nějakého ubožáka. Občas to ale tvůrci s barevností přehánějí a vy se v záplavě světel prostě ztratíte. Výhrady však nemáme k hudebnímu a zvukovému doprovodu. Když diváci začnou hlasitě skandovat jméno oblíbeného kapitána, získáte fotbalovou atmosféru jak řemen.

Mario Strikers: Charged Football si nás prostě získal. Opět, dalo by se říct. Po slabším období se jedná o další špičkovou hru pro Wii, která by neměla uniknout nikomu, kdo dokáže alespoň trochu akceptovat hru s kulatým nesmyslem v jiném podání. Navíc fotbálek s Mariem dokáže zaujmout i hráče neholdující všem těm FIFÁm a PESům!

Pár historických faktů o fotbalu

Za nejstarší zaznamenanou hru připomínající fotbal se považuje čínské cvičení cuju, při kterém se kopal kožený míč skrz díru v hedvábném plátně, zmínka se objevuje ve vojenském manuálu z období 476 až 221 let před Kristem

Fotbal zřejmě znali i v Antice, římský spisovatel Cicero psal o muži, který byl zabit při holení, protože do holičství vlétl kopnutý míč

Za kolébku většiny moderních pravidel fotbalu se považuje západní Evropa, hlavně Anglie

První mezinárodní zápas ve fotbale proběhl mezi Anglií a Skotskem

Za nejstarší fotbalový klub na světě je považován Sheffield FC, založený 24. října 1857

Český svaz fotbalový byl založen 19. října 1901 v pražské restauraci U zlaté váhy

„I KDYŽ SE JEDNÁ POUZE O ARKÁDOVÝ FOTBAL, NABÍDNE OBČAS VÍC SKVĚLÝCH FOTBALOVÝCH MOMENTŮ NEŽ TŘEBA FIFA

MARIO STRIKERS: CHARGED FOOTBALL 8,6

VERDIKT

Nové nápady
Stylovost zpracování
Instantní hratelnost

Wii ovládání mohlo být i víc
Opakující se animace
Místy trochu matoucí

Vybroušené pokračování výborného fotbálku se spoustou nových nápadů, které hru výrazně posunují k většímu důrazu na taktiku při zachování snadno přístupné hratelnosti.

POKÉMON PEARL & DIAMOND

Pikachu, volím si tebe! Pokébale leť!

INFO
[Žánr] RPG
[Výrobce] Game Freak
[Distributor v ČR] Conquest
[Homepage] www.pokemon-games.com/pokemondandp
[Cena] 1 299 Kč

PLATFORMA: NDS

KONKURENTI:
Devil Summoner **7,6**
Pokémon Red/Blue/Yellow **9,0**
Pokémon Firered/Leafgreen **8,0**

Kdo by je ještě neznal? Lze si nepamatovat televizní seriál, kterým Nova oblažovala diváky několik let? Bohužel u této ódy na epilepsii znalosti většiny lidí o pokémonech končí. Na základě několika televizních dobrodružství Ashe Katchuma si řada hráčů zaškatulkovala tyto hry do kategorie „dětské", pod kolonku „nebrat". Ke své vlastní škodě! Pokémoni jsou atypičtí, ale velmi hratelným RPG, doplněným o dětinskou grafiku, nicméně co by se kromě ní mělo počítat, je zábava – a té nabízejí kapesní potvůrky vrchovatě.

Příběh v Pearl/Diamond začíná klasicky. Hráč si vybere, zda chce hrát za kluka či holku ze zapadlého městečka. Po malém úvodním incidentu pak vy i váš nejlepší kamarád dostanete od světoznámého pokémonologa, profesora Rowana, své první zvířátko, pokédex, pár dobrých rad a tradiční úkol pochytat všechny druhy pokémonů, aby měl profesor co zkoumat. O něco později narazíte ještě na členy Team Galactic, zdejší záporňáky. Příběh není nijak složitý ani překvapivý, ale svému účelu poslouží dobře a místy i pobaví nenásilným humorem.

Pokémon Diamond a Pearl přinášejí dohromady 108 nových pokémonů, což znamená, že jejich celkové množství dosáhlo úctyhodného čísla 493. Vy hru začínáte s jedním jediným, který jediný se účastní bojů, a vy jako trenér mu pouze dáváte příkazy. Na své pouti potkáte nejen jiné trenéry, kteří vás budou vyzývat k soubojům, ale i řadu divokých pokémonů, kteří vás (k jejich smůle) budou napadat. Pokud je porazíte, budou vaši svěřenci získávat cenné zkušenosti a úrovně, nebo se můžete rozhodnout útočníka chytit a přidat do své sbírky.

„BOJE JSOU SLOŽITĚJŠÍ A ZÁBAVNĚJŠÍ OBDOBOU HRY KÁMEN, NŮŽKY, PAPÍR

Pochytat sice můžete prakticky neomezené množství pokémonů, ale ve svém týmu jich lze mít naráz maximálně šest. To dává základ zajímavému a propracovanému RPG systému celé hry. Každý pokémon patří do jednoho z druhů, který určuje nejen, jaké útoky se může naučit, ale i vůči čemu je odolný a co jej naopak zraňuje víc. Někteří pokémoni se mohou s rostoucími úrovněmi přeměnit v jiné, silnější; některé je třeba vyměnit nebo na ně použít speciální předmět.

Meritem hry jsou souboje. Ty se dají označit za značně složitější, sofistikovanější a zábavnější obdobu hry kámen, nůžky, papír. Jde vždy o to dostat do hry pokémona, který je pokud možno nějak ve výhodě proti soupeřovu, a pak správně odhadnout, co udělá on.

Ale boje a chytání nových monster nejsou to jediné, co můžete dělat. Budete rybařit, sbírat bobule a vařit z nich pochoutky pro své pokémony, budete se účastnit tanečních, módních či technických soutěží využívajících možnosti dotykového displeje (bohužel kromě těchto soutěží a menu je dolní displej zcela nevyužit) a provádět spoustu dalších věcí.

Velkou novinkou je předělaná grafika, jež se posunula od plného 2D zobrazení do zjednodušeného 3D. Přeloženo do řeči hry: v trojrozměrné krajině potkáváte dvourozměrné postavičky. Boje ale probíhají a vypadají stále stejně, pokud nepočítáte několik nových akčních melodií. Nejzásadnější novinkou hry tak je možnost bojovat s jinými hráči nejen přes wi-fi, ale i přes internet.

POKÉMON PEARL & DIAMOND **8,5**

VERDIKT

Skvělá hratelnost
108 nových pokémonů
Nové melodie
Online hra

Původních 151 pokémonů je nepřekonatelných
Minimum novinek
Minimální využití dotykového displeje

Pokud jste se s pokémony dosud nesetkali, máte dokonalou příležitost. Pro znalce je situace složitější. Nové díly jsou perfektní, zábavné a hratelné, na druhou stranu ale nabízejí minimum novinek a vylepšení, snad s výjimkou online hraní.

DRIVER 76

Pohodová jízda sedmdesátými léty

INFO
[Žánr] Akční
[Výrobce] Sumo Digital
[Distributor] Ubisoft
[Homepage] driver.uk.ubi.com
[Cena] 1 499 Kč

PLATFORMA: PSP

KONKURENTI:
GTA: Vice City Stories **7,9**
GTA: Liberty City Stories **8,6**
Pursuit Force **7,4**

Karel Kališ, zástupce šéfredaktora OXM
Těší se na prázdniny, i když žádné mít nebude

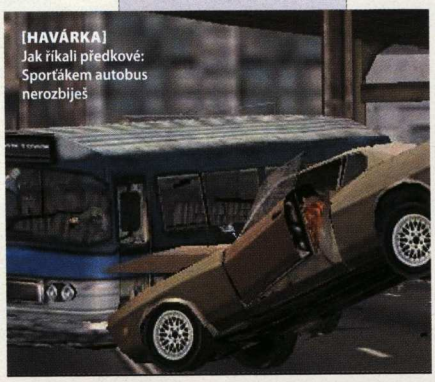
Driver by se dal použít jako učebnicový příklad toho, jak výborně nastartovanou sérii poslat jedním úderem na samotné dno herní ubohosti. Jen si to vezměte. První Driver – perfektní automobilová akční hra s nápaditými misemi, výborným jízdním modelem a obtížností, u které by i Mirek Dušín čas od času procedil nějaké to neslušné slovo. Driver 2 se rozhodl obohatit funkční koncept o možnost vystoupit z vozidla, a tím si pod sebou de facto podřezal větev. Na rozdíl od herní apokalypsy v podobě Driv3r se to však ještě dalo hrát. Teprve až třetí díl nadobro poslal nesporné kvality jedničky do zapomnění a předvedl jedno z nejhorších zklamání v historii her. Je pochopitelné, že po této ráně málokdo důvěřoval novému dílu v podobě Parallel Lines. Výsledek překvapil, i když úplně ten pravý návrat ke slávě to nebyl. Nyní dorazil díl pátý, pojmenovaný Driver 76 a určený výhradně pro handheld PSP.

Driver 76 je svérázným prequelem Parallel Lines. Hlavní hrdina Ray se zakoukal do líbezné Chen-Ci, což je sice hezké, ale jako materiál pro herní příběh poněkud ploché. To by ovšem nesměl být hlavní hrdina totální automobilový blázen a jeho milá dcerou bosse triády. A ti, jak známo, nedávají své dcery kdejakému nýmandovi. Ray se rozhodne s podporou svého kámoše Slinka mafiánskému bossovi zaimponovat a hlava nehlava se vrhá do plnění třiceti lineárních misí, ve kterých se jezdí, střílí a ještě jednou jezdí. Příběh sice není aspirantem na cenu story roku, ale dokáže zaujmout svou podařenou komiksovou stylizací a to se cení.

Samotná hra jde ve stopách svého předchůdce a vlastně všech her podobných GTA. Takže se připravte na rozlehlé město, v tomto případě New York sedmdesátých let, kterým zběsile projíždíte a plníte různě nápadité mise. Driver nabízí oproti GTA o trochu menší svobodu, hlavní příběhové mise jdou více méně jedna za druhou. Má to i své výhody, kdy v případě neúspěchu nemusíte jezdit pár minut městem, abyste se dostali k zadavateli úkolu. Pochopitelně nebudete ochuzeni ani o možnost jen tak se volně projíždět městem a hledat skryté bonusy. Když přidáte bohatou sbírku vedlejších úkolů ve stylu závodů či třeba ježdění s taxíkem, nemusíte se bát krátké herní doby.

Vezmeme-li v úvahu kvalitní jízdní model a bohatý výběr motorových vozidel, které lze ještě „tunit", musí být výsledek zákonitě kvalitní hra. Je, ale ne zcela. Za prvé akce ztrácí jako obvykle dech, jakmile vylezete z auta. Pohybové možnosti hrdiny jsou chudé a veškeré střílení přímočaré. Pokud navíc máte za sebou pár podobných her, nic vás zřejmě nepřekvapí, což ve své podstatě ani nemusí být chyba. Tou je ale zcela jistě rozporuplné technické zpracování. Dohled je perfektní, ale modely ve větší vzdálenosti vypadají chudě. Vozidla jsou sice propracovaná do nejmenšího detailu, ovšem málokdy narazíte na víc než čtyři zároveň na silnici. Celkově zde New York trochu připomíná město duchů. Dost otravují i delší nahrávací časy, ale naštěstí během hraní framerate nijak výrazně nekolísá. Velké plus si hra zaslouží zejména za perfektní a stylový hudební doprovod.

Celkově se Driverovi nedá upřít kus dobře odvedené práce a solidní hratelnost, která nenáročným fandům vydrží na pěkných pár dnů kvalitní zábavy. Fanoušci prvního dílu opět nenajdou svůj svatý grál, ale pokud vás bavilo Parallel Lines, nenechte si kapesní verzi ujít!



[HAVÁRKA]
Jak říkali předkové: Sporťákem autobus nerozbiješ

[KÁMOŠI]
Nesměj se mým vlasům, nebo ti nepučím Doupě

[HONIČKA]
Na policajty a zloděje jsme si taky hráli

> **NEW YORK SVOU PRÁZDNOTOU PŘIPOMÍNÁ MĚSTO DUCHŮ**

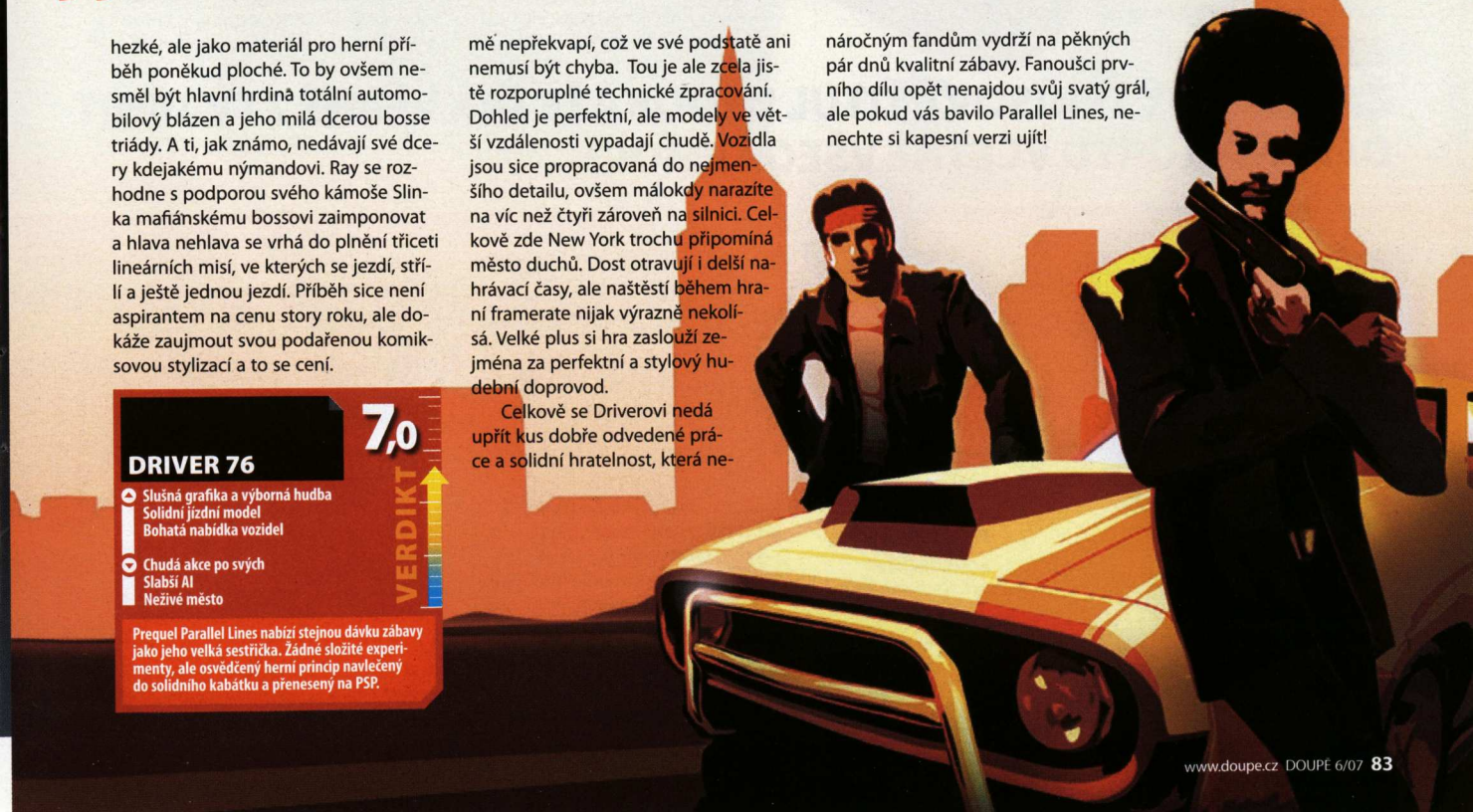
DRIVER 76

7,0

VERDIKT

- Slušná grafika a výborná hudba
- Solidní jízdní model
- Bohatá nabídka vozidel
- Chudá akce po svých
- Slabší AI
- Nežívé město

Prequel Parallel Lines nabízí stejnou dávku zábavy jako jeho velká sestřička. Žádné složité experimenty, ale osvědčený herní princip navlečený do solidního kabátku a přenesený na PSP.



SMASH COURT TENNIS 3

Odpal za odpalem, až do padnutí!

Reálný tenis je láska na celý život. Platí ovšem totéž o jeho virtuálním protějšku? Smash Court Tennis 3 má nakročeno ke kladné odpovědi, bohužel ale přichází ve špatný čas a na špatné platformě. Během posledních týdnů vyšel nový Virtua Tennis, Top Spin a neméně povedený Everybody`s Tenis, přičemž nevhodné načasování by ani nevadilo, ovšem volba PSP jako cílové platformy není nejšťastnější. Vyhraněně realistické simulátory se na displeje malých handheldů nehodí.

Ve Smash Court Tennis na PSP absentuje tzv. instantní zábava, která je pro přenosná zařízení charakteristická a je od nich žádoucí. Autoři titulu se ani v nejmenším nesnaží zaujmout ty, kteří nikdy v životě neuhráli jediný fifteen, a místo arkádového hratelnosti se soustředili výhradně na simulaci a zkušené fandy tenisu. Tohle prostě není fotbal, kde stačí kopat do míče a vědět, kterým směrem stojí soupeřova branka. Musíte se naučit několik složitých úderů, potom je začít stoprocentně využívat, a především myslet dopředu. Tenis v tomto ohledu připomíná šachy, v nichž je také nutné promýšlet desítky tahů ještě před tím, než se na ně dostane. Rozdíl je ale v tom, že v šachách nelétají pěšci dvousetkilometrovou rychlostí.

Hra se drží skutečnosti nanejvýše věrně. Záleží na každém pohybu, každý úder je výsledkem dlouhé práce a tréninku. Hráč musí svou postavu správně natočit, zvolit vhodný typ odpalu a ještě stihnout míček včas trefit. Žádný jiný tenisový titul nedokáže tak věrně ztvárnit dění na kurtu včetně emocí. Je to dáno tím, jak dlouho trvá, než se naučíte Smash Court Tennis slušněji hrát: úvodní hodiny (bez nadsázky dvě až tři) budete přivykat ovládání, a než dostanete k nějakým delším výměnám, uplyne celé odpoledne. Nikdo se pak nemůže divit, že po prohraném úderu padají nadávky a po vyhraném turnaji naopak leckterý melancholik zamáčkne slzu dojetí.

Schůdným řešením pro příležitostné hráče není ani režim kariéry, kde si lze svého tenistu vychovat a k těžším soupeřům se propracovat až postupem času. Rozjezd je sice vlažnější než v jiných módech, nicméně musíte počítat s tím, že i váš tenista bude zpočátku stejné máslo jako jeho protivníci. Tím úvodní zápasy padají zpět na úroveň všech ostatních a stejně jako skuteční tenisté budete muset projít fází neustálého prohrávání, než se dostanete alespoň k několika výhrám. Jen ti nejtalentovanější a nejvytrvalejší dokáží vyhrávat!

Smash Court Tennis 3 není hrou pro ořezávátka a jiné zlidštělé kusy kancelářského náčiní. Pokud jste nestrávili na skutečném kurtu pár stovek hodin, disk se hrou ani nestrkejte do mechaniky. Bohužel lehké to nebudou mít ani (polo)profesionálové. Nejde přitom pouze o ovládání (musím zdůraznit nevhodnost analogové páčky, která zde byla nepochopitelně upřednostněna před směrovými šipkami), ale hlavně o pojetí hry jako takové, kdy jí nestačí věnovat pouhých pět minut denně. Na druhou stranu pokud vás jednou pohltí, jen tak snadno od obrazovky neodejdete.

> **„ŽÁDNÝ JINÝ TENISOVÝ TITUL NEDOKÁŽE TAK VĚRNĚ ZTVÁRNIT DĚNÍ NA KURTU VČETNĚ VŠECH EMOCÍ**

INFO

[Žánr] Sportovní simulátor
[Výrobce] Namco Bandai
[Vydavatel] Sony
[Cena] 1 499 Kč

PLATFORMA: PSP

KONKURENTI:
Everybody`s Tennis **8,2**
Top Spin 2 **8,0**
Virtua Tennis **8,7**

SMASH COURT TENNIS 3 **7,4**

VERDIKT

- Když vás chytne, vydrží dlouho
- Skvělá grafika
- Emoce na kurtu
- Multiplayer přes Wi-Fi
- Na handheld zbytečně vyhraněná simulace
- Neohrabané ovládání

Víc než kdy jindy platí, že si čtenář musí upravit hodnocení podle sebe. Chcete na PSP hrát doma a milujete tenis? Brát všemi deseti! Příležitostný hráč ale nadšen nebude.

Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Wenn voll bis, gas heum!

FINAL FANTASY III

RPG klasika vás okouzlí kompletně novým kabátkem na NDS

O skvělé RPG sérii Final Fantasy jste již určitě slyšeli. Japonská firma Square Enix nás novými díly zásobuje každých pár let, ale i přesto nezapomíná na své staré hity, které předělává na další a další platformy. Final Fantasy III však není jen tak ledajakou konverzí a přináší mnohé novinky. Je poprvé na NDS, poprvé v kompletně přepracované grafice s upraveným příběhem a charaktery a na rozdíl od ostatních starších FF vůbec poprvé mimo Japonsko. Nenechte se zmást americkým číslováním, protože tam v pořadí třetí vyšla až FF VI.

Kdybyste měli srovnávat s původní verzí na konzoli NES, na první pohled najdete jen pramálo společného. Midi hudba, která zní u modré obrazovky s úvodním strohým textem, se vůbec nepodobá nynějšímu úžasnému animovanému intru s orchestrální hudbou, které se rozprostírá přes obě obrazovky NDS. Čtyři bezejmenní a bezpohlavní válečníci světla z minula byli nahrazeni trojicí sympatických mladíků a jednou slečnou se jmény i minulostí. Když se ale podíváte dostatečně hluboko, zjistíte, že pod nablýskaným povrchem je to stále ta stará FF III s náhodnými souboji, v níž se poprvé objevil job-systém, která ještě neznala bojový mód s reálným plynutím času a ve které je tím nejdůležitějším vaše úroveň. Možná si říkáte, že to musí být pěkná nuda, ale věřte mi, že jakmile jednou začnete, budete se jen těžko odtrhávat.

První věc, jež vás kromě intra bezpochyby okouzlí, je grafika. Všechno kolem hráče je barevné, roztomilé a 3D. Při zoomování, které pomáhá odhalit skryté chodby a poklady, se sice ukáže nedostatečné rozlišení textur, ale jinak nelze po grafické stránce hře nic vytknout. To samé můžu říct i o hudbě, která vás při putování vesnicemi, lesy a hrady doprovází známými i novými FF melodiemi. Během hry se téměř vše odehrává na dolní dotekové obrazovce a horní zůstává až na mapu světa černá, což je škoda. Postavu můžete kromě tlačítek ovládat i stylusem, ale při bitvě se lehce stává, že se jen o kousek netrefíte, zaútočíte na špatnou příšeru, a neštěstí je na světě. Mezi základní charakteristiky FF III kromě roztomilosti a barevnosti totiž patří také to, že je pekelně těžká.

Absence save-pointů v dungeonech, téměř žádné oživovací lahvičky, náhodné příšery těžší než bosové, to vše na vás ve FF III čeká. Připravte se, že se po smrti v dungeonu po několika hodinách hry nevyhnete hořkému povzdechnutí a nahrávání staré pozice. Obtížnost s sebou nese velkou výzvu a pokaždé, když se vám povede geniální taktikou porazit dalšího těžkého bose, se dostavuje úžasný pocit hrdosti a pýchy. Každý si může z pestré nabídky dvaceti dvou povolání s různými schopnostmi vybrat sestavu, která mu vyhovuje ať už schopnostmi nebo vzhledem (všichni hrdinové mají vlastní oblečení pro jednotlivá povolání).

Příběh je ve FF III skromnější a slouží hlavně k přesunu mezi jednotlivými dungeony. I přesto se ale setkáte se spoustou sympatických vedlejších postav, kvůli nimž rádi zachráníte svět. Můžete si s nimi dokonce během hry posílat dopisy, stejně jako s živými přáteli pomocí Wi-Fi. Korespondence sice není příliš propracovaná, ale nedostanete se bez ní k několika silným předmětům a skrytému povolání. FF III se nevyhnula některým chybám (pomalejší nahrávání obzvláště při bitvách občas štve), ale na všechny se vám podaří brzy zapomenout. RPGček na NDS není mnoho a FF III nasadila laťku opravdu vysoko.

„MEZI ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY FF III PATŘÍ ROZTOMILOST, BAREVNOSTI A PEKELNÁ OBTÍŽNOST

Lenka Vlková, stálá spolupracovnice Doupěte
Final Fantasy Fanynka

INFO

[Žánr] Japonské RPG
[Výrobce] Square Enix
[Distributor v ČR] Conquest
[Homepage] na.square-enix.com/ff3
[Cena] 1 499 Kč

PLATFORMA: NDS

KONKURENTI:
Chocobo Tales **Nehodnoceno**
Final Fantasy IV (GBA) **9,0**
Final Fantasy V (GBA) **8,0**

FINAL FANTASY III — 8,0 VERDIKT

- Pěkná a roztomilá grafika
- Mnoho odlišných povolání
- Herní doba přes dvacet hodin
- FF III poprvé mimo Japonsko

- Absence save-pointů
- Po většinu hry černý horní displej

Final Fantasy III si užije každý, kdo se nebojí výzvy a má pevné nervy. Odměnou za výdrž je poctivé RPG ze staré školy s klasickým příběhem střihu „zachraňte svět", úžasnou grafikou a hlavně spoustou různorodých dungeonů plných příšer.

HRY ZA PAKATEL!

Recenze budgetových titulů

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

Třetí díl jedné z nejlepších týmových akcí současnosti se kromě obligátních platforem ukázal také na Xboxu 360, kde slavil vůbec největší úspěch. Advanced Warfighter se ukázal jako skvělá taktická akce v lehce futuristickém vojenském prostředí, v níž nestačí pouze držet prst na spoušti, ale je nutné především rychle uvažovat a konat. To vše navíc v moderní grafice, ve které naplno vynikla surová atmosféra pouličních nepokojů.

Příběh nás zavádí do roku 2013, kdy vláda USA vyvíjí revoluční válečné systémy. S tím logicky souvisí nejmodernější zbraně, odolnější vybavení a především nové techniky boje, jež se dočkají využití ve stále nebezpečnějším světě. První zkouškou má být Mexiko, do kterého jste s hrstkou mužů posláni urovnat tamější nepokoje. S vojáky budoucnosti si užijete nejen audiovizuální zpracování na úrovni, ale zejména hutnou atmosféru a s ní jdoucí hratelnost, díky níž přestanete vnímat své okolí. Jeden z nejlepších titulů na Xboxu 360 na vás navíc momentálně čeká za výbornou cenu.

[Platforma] PC, PS2, Xbox 360 [Žánr] Akce [Výrobce] Red Storm [Vydavatel] CD Projekt [Rok vydání] 2006 [Lokalizace] Není [Cena] PC 499 Kč, PS2 999 Kč, Xbox 360 799 Kč **8,9**

METAL GEAR AC!D 2

Nápad skloubit dobrodružství tajného agenta Solid Snakea s principy tahové strategie vyrazil dech mnohým fanouškům série Metal Gear. Jenže světě div se, ono to funguje! Hra staví na podobných stealth principech jako její akční bráška, pouze místo akce zapojíte spíše mozek. Strategii musíte přizpůsobovat balíčku karet, jenž máte v ruce, a také množství „akčních bodů". Díky tomu se musíte víc soustředit na taktiku.

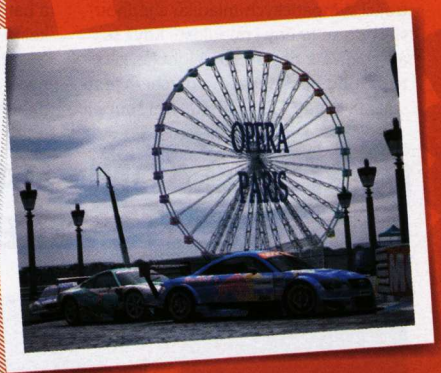
Solid Snake se tentokrát musí vypořádat se záhadnou vládní agentkou Venus, která má na starosti vývoj tanků Metal Gear třetí generace, a jak to vypadá, nejde o úplně čistou záležitost. Druhý Metal Gear Ac!d se v zásadě příliš neliší od svého předchůdce – přináší navíc pouze vylepšenou grafiku (v komiksovém provedení) a nové karty.

[Platforma] PSP [Žánr] Tahová strategie [Výrobce] Konami [Vydavatel] CD Projekt [Rok vydání] 2006 [Lokalizace] Není [Cena] 899 Kč **8,2**

GRAN TURISMO 4

Závodní simulátory Gran Turismo patřily vždy k titulům, kvůli kterým si hráči v minulosti kupovali konzole. Po letech je situace o něco příjemnější (GT už nemá takový monopol a je z čeho vybírat), nicméně jeden fakt zůstal až dodnes – Gran Turismo je stále nejlepší konzolový simulátor. Čtvrtý díl nijak nevybočuje z řady, a i když se nejedná o nikterak revoluční titul, minimálně drobná zlepšení hráči zaregistrovali.

Hlavní přednosti skrývá čtvrté Gran Turismo ve vozovém parku. Ten totiž obsahuje více než 700 vozidel z 90ti automobilek roztroušených po celém světě – zkuste si toto číslo jen představit. Samozřejmostí jsou desítky okruhů, několik herních módů či možnost vozidla upravovat. Připočteme-li k tomu grafiku na úrovni a dlouhotrvající hratelnost (zabaví vás skutečně na několik měsíců), myslím, že je jasno.



[Platforma] PS2 [Žánr] Závodní [Výrobce] Polyphony Digital [Vydavatel] Sony [Rok vydání] 2005 [Lokalizace] Není [Cena] 499 Kč **8,0**

Ladislav Nosáková, stálý spolupracovník Doupěte. Prvních čtrnáct dní na silnici ho stálo tři tisíce

FAHRENHEIT

Filmová adventura s nádhernou komorní atmosférou, v níž musí hlavní hrdina zjistit, proč se z něj stal vrah.
[PS2] [SevenM] [799 Kč]

TABLE TENNIS

Stolní tenis na next-gen konzoli? Divili byste se, ale je to neuvěřitelná zábava.
[Xbox 360] [Cenega] [799 Kč]

GUN

Divoký západ jsme na našich monitorech měli mnohokrát, Gun patří k těm nejpovedenějším.
[Xbox 360] [CD Projekt] [799 Kč]

BONUS ZONE

Pro ty, co chtějí víc

HONZA MORKES
šefredaktor

IDEÁLNÍ HRA NA PRÁZDNINY

Poslední tři roky si hýčkám malou soukromou tradici související se zvýšeným počtem volných dnů v létě a o Vánocích. Dvakrát do roka se nabízí období, v němž má člověk víc času než obvykle a využívá jej k nejrůznějším účelům. Kromě nezbytné rekreace se vždy takto dvakrát ročně snažím vrátit ke hře, na niž v běžném období není čas. Jasně, Oblivion jsem hrál, ale je něco jiného procházet Cyrodiilem s vidinou uzávěrky a užívat si světa v období volna, kdy vás nic netlačí.

Když jsme vyhlásili v Listárně soutěž o ideální prázdninovou hru, uvědomil jsem si, že letos ještě nemám favorita. Mám se vrátit k Civilizaci IV? Zvolit ambiciózní kombo Gothic 3/Oblivion? Nebo snad v aktuálním čísle recenzované Two Worlds? A co třeba Football Manager? Zkrátka nevím, nejradši bych si vybral všechny, ale tím by se vytratilo kouzlo jedné „vyvolené". A co vy? Už máte vybranou „ideální hru"?

XBOX 360 KONEČNĚ I NA PC

Divný nadpis, co říkáte? Ale není tak úplně od věci, jak by se na první pohled mohlo zdát. Díky našim vždy dobře zásobeným kolegům z Computeru vám totiž přinášíme podrobný test nové generace grafických karet od ATI, které mimo jiné vychází z podobné technologie jako jádro Xboxu 360. Jde samozřejmě o první verze s lehce nadsazenou cenou, ale i tak jsou určitě zajímavé pro srovnání s konkurencí od nVidie. Navíc se po pár měsících jistě dočkáme dalších typů, které zaujmou i ty, jež mají hlouběji do kapsy a nepotřebují mít vždy nejnovější železo. DirectX 10 hry se blíží, hodí se být připraven.

BONUS ZONE
ROZCESTNÍK

88 HITPARÁDY
NEJPOPULÁRNĚJŠÍ HRY U NÁS I VE SVĚTĚ

89 KVÍZ
OTESTUJTE SVÉ ZNALOSTI!

90 ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK
VŠE, CO JSTE POTŘEBOVALI VĚDĚT O SÉRII UFO

93 NOSTALGIE: ULTIMA ONLINE
VZPOMÍNÁME, ALE NEPOHŘBÍVÁME!

94 NAOSTRO: KAMIL GRIC
VY SE PTÁTE, HERNÍ OSOBNOST ODPOVÍDÁ

96 FREEHRY
TY NEJLEPŠÍ HRY ZADARMO

97 HRY NA MOBIL
BAVTE SE I V AUTOBUSE!

98 HRÁČŮV RÁDCE – HRY PRO HOLKY
VYBÍRÁME NEJLEPŠÍ HRY HISTORIE

99 BLOG
MODERNÍ OBSAH NA TRADIČNÍM MÉDIU

100 HW NEWS
MODERNÍ TECHNOLOGIE, KTERÉ ZAUJALY REDAKCI

102 TEST A TECHNOLOGIE RADEONU HD 2900 XT
I PRO DIRECTX 10 UŽ JE Z ČEHO VYBÍRAT

105 TEST: MYŠ RAPTOR-GAMING M3
UNIVERZÁLNÍ HLODAVEC A JEHO SPOLEČNÍCI

106 WINDOWS VISTA: KTERÉ VYBRAT A ZA KOLIK?
PORADÍME VÁM!

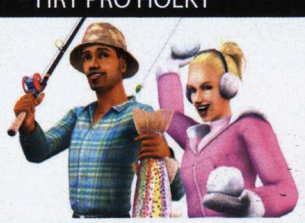
108 LISTÁRNA
VAŠE NÁPADY, DOTAZY, PŘIPOMÍNKY I... RECENZE

110 OBSAH CD/DVD
3 PLNÉ HRY – POLDA 4, CELLFACTOR: REVOLUTION, ENEMY TERRITORY

[90] ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK: UFO

Emzáci nás obtěžují neustále

[98] HRÁČŮV RÁDCE – HRY PRO HOLKY



Dostaňte ji k počítači!

[102] TEST A TECHNOLOGIE RADEONU HD 2900 XT

Nová generace grafik od ATI

[110] WINDOWS VISTA

Rádce při nákupu

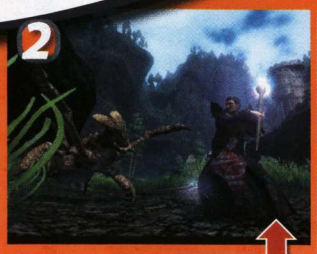
HITPARÁDA

CO HRAJÍ ČTENÁŘI DOUPĚTE

HLASUJTE A VYHRAJTE DVOULETÉ PŘEDPLATNÉ DOUPĚTE S DVD!

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL (A)

[Hodnocení] 8,0 (Doupě 4/07)
[Počet kol] 2
[Hlasů] 29,4 %



GOTHIC 3 (B)

[Hodnocení] 8,1 (10/06)
[Počet kol] 8
[Hlasů] 17,6 %

SPIDER-MAN 3 (C)

[Hodnocení] 7,3 (5/07)
[Počet kol] 1
[Hlasů] 14,7 %

LOTR ONLINE (D)

[Hodnocení] 8,0 (5/07)
[Počet kol] 1
[Hlasů] 11,8 %

HALO 2 VISTA (E)

[Hodnocení] 8,0 (6/07)
[Počet kol] novinka

TWO WORLDS (F)

[Hodnocení] 8,1 (6/07)
[Počet kol] novinka

VYŘAZENÍ

5. MEDIEVAL 2: TOTAL WAR – 8,9 %
6. TOMB RAIDER: ANNIVERSARY – 8,8 %
7. OBLIVION: SHIVERING ISLES – 3,1 %
8. RATCHET AND CLANK: SIZE MATTERS – 2,9 %
9. DAWN OF MAGIC – 2,8 %

VÝHERCE Z MINULÉHO ČÍSLA:
VLADISLAV VRÁNA

SAM AND MAX: (G)
EPISODE 6

[Hodnocení] 8,0 (6/07)
[Počet kol] novinka

NINJA GAIDEN SIGMA (H)

[Hodnocení] 8,5 (6/07)
[Počet kol] novinka

FORZA MOTORSPORT 2 (I)

[Hodnocení] 9,0 (6/07)
[Počet kol] novinka

DOUPĚ DODÁVÁ:

První místo dokázal suverénně obhájit radioaktivní Stalker následovaný dlouhodobou stálicí Gothic 3, která se i po osmi měsících dokázala vyhoupnout na druhé místo. Dokáže odolat nové konkurenci v čele s žánrově příbuznými Two Worlds?

NÁVOD, JAK HLASOVAT:

■ Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete jednoduše a pohodlně pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru SOU mezera DO30 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení mezera adresa. **Příklad: SOU DO30 D Adam Novak Brnenska 405 Praha 4 101 00.**

■ Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

■ Uzávěrka vašich hlasů je **24. června 2007**. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce předplatného a výsledky ankety vyhlásíme v příštím čísle.

AUSTRÁLIE, VŠECHNY PLATFORMY (14. 5. –20. 5.)

1. God of War 2, PS2
2. Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Xbox 360
3. Singstar Rocks! Bundle, PS2
4. Command & Conquer 3: Tiberium Wars, PC
5. Resistance: Fall Of Man, PS3
6. Dr. Kawashima's Brain Training, NDS
7. Diddy Kong Racing, NDS
8. World of Warcraft: The Burning Crusade, PC
9. World of Warcraft, PC
10. Crackdown, Xbox 360

Zdroj: IGN

NĚMECKO, PC (14. 5. –20. 5.)

1. Two Worlds
2. World of Warcraft
3. World of Warcraft: The Burning Crusade
4. LOTR Online: Shadows of Angmar
5. CounterStrike: Source
6. Command & Conquer 3: Tiberium Wars
7. The Sims 2: Four Seasons
8. Command & Conquer 3: Kane Edition
9. Counter-Strike 1 Anthology
10. The Sims Deluxe

Zdroj: Freenet.de

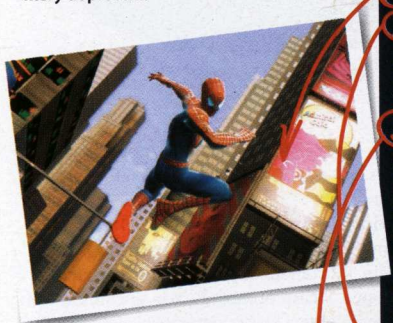
ŠVÝCARSKO, PC (14. 5. –20. 5.)

1. Guild Wars: Factions
2. FIFA Football 2006 World Cup
3. Ghost Recon 3: Advanced Warfighter
4. The Elder Scrolls IV: Oblivion
5. City Life
6. The Sims 2: Family Fun Stuff
7. The Sims 2: Open for Business
8. World of Warcraft
9. The Sims 2
10. Tomb Raider Legend

Zdroj: SIEA

CO SI DÁVAJÍ ITALOVÉ KE ŠPAGETÁM?

1. Spider-Man 3 se drží v čele žebříčků nejen v Itálii, ale také Anglii a dalších zemích. Aby také ne, když jde o jeden z mála případů, kdy je hra lepší než film, který doprovází!

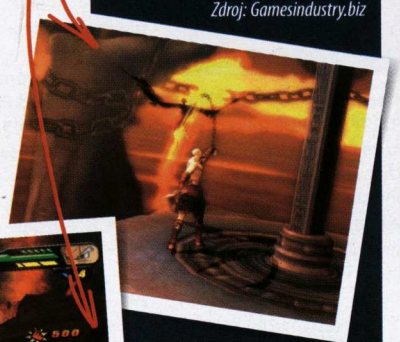


NEJPRODÁVANĚJŠÍ HRY V PRVNÍM VÍKENDU

1. Spider-Man 3 (PS2)
2. God of War II (PS2)
3. Pokemon Ranger (NDS)
4. God of War II Special Edition (PS2)
5. Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 (PS2)
6. Dr. Kawashima's Brain Training (NDS)
7. Superbike World Championship 07 (PS2)
8. Spider-Man 3 (Xbox 360)
9. Spider-Man 3 (PS3)
10. Pro Evolutin Soccer 6 (PC)

Zdroj: Gamesindustry.biz

2. God of War II dokazuje, že i na morálně dosluhující platformě lze stvořit hit, jenž dokonale převálcuje většinu novogenerační konkurence. Antické řádění svalnatého Kratose vede také v Austrálii, kde titul obsadil první příčku.



5. Japonské hry založené na tamějších manga komiksech v Evropě příliš neletí, což však nelze říct o populární sérii Dragon Ball, která si formou televizního seriálu našla příznivce i u nás. Je také pozoruhodné, jak velké má v Itálii zastoupení Playstation 2. Po trojce nebo PC neštěkne ani šikmá věž v Pise.

Kvíz

JAK SE VYZNÁTE V HERNÍM HARDWARU?

1 **PRVNÍ 3D GRAFICKÁ KARTA, KTERÁ SLAVILA MASOVÝ ÚSPĚCH VE HRÁCH JAKO QUAKE NEBO TOMB RAIDER, SE JMENOVALA A MĚLA SPECIFIKACE:**

a) S3 ViRGE, 2–8 MB RAM
b) Matrox Mystique, 2–8 MB RAM
c) 3dfx Voodoo, 4 MB RAM
d) nVidia Riva 128, 4 MB RAM

2 **A CO PRO NI BYLO CHARAKTERISTICKÉ?**

a) Jednalo se o průchozí kartu, byla externím kabelem zapojena až „za" běžnou 2D kartu
b) Vyžadovala napájení 380 V
c) Neúnosně se přehřívala, což vedlo k častým reklamacím
d) Umožňovala zapojení dvou karet v SLI režimu

3 **KDO SE ZASLOUŽIL O VZNIK TZV. L A R TLAČÍTEK NA ZADNÍ STRANĚ GAMEPADŮ A U JAKÉ KONZOLE SE POPRVÉ OBJEVILY?**

a) Shigeru Miyamoto, Super NES
b) Ken Kutaragi, Playstation
c) Bill Gates, Xbox
d) František Fuka, ZX Spectrum

4 **ČÍM SE LIŠÍ GAMEPAD SIXAXIS PRO PLAYSTATION 3 OD SVÝCH PŘEDCHŮDCŮ DUALSHOCK?**

a) Má více vibračních motorků
b) Nemá vibrace a umožňuje ovládání gyroskopickým senzorem
c) Má tolik vibračních motorků, že ho v Číně používají dělníci k rozbíjení betonu
d) Má šest nových, tajemně skrytých ovládacích prvků. Kdo je odhalí první, dostane Kena Kutaragiho za ženu a poloviční podíl ve společnosti Sony

5 **JOYSTICKY SE ZPĚTNOU VAZBOU, TZV. FORCE FEEDBACK, ZAČALA POPRVÉ VE VELKÉM VYRÁBĚT FIRMA:**

a) Logitech
b) Genius
c) Aero Vodochody
d) Microsoft

6 **LZE PŘIPOJIT GAMEPAD KONZOLE XBOX 360 K PC?**

a) Ano
b) Ano, za použití speciálního bezdrátového USB adaptéru
c) Ne, jedná se o dvě nekompatibilní technologie
d) Ano, ale dokázal to zatím pouze McGyver

7 **CO SE SKRÝVÁ POD STÁLE POPULÁRNĚJŠÍM HDMI?**

a) High-Duplex Multilayer Internet – původní vize internetu z počátku 90. let
b) High-Dynamic Multiplayer Interleaving – technika omezující prodlevy (lagy) při síťovém hraní
c) High-Definition Multimedia Interface – rozhraní schopné přenášet nekomprimovaný tok videa
d) Hero's Dreadnought Multivitamin Installation – energy drink pro pravé hráče

8 **JAK SE JMENUJE VÝROBCE SPECIALIZUJÍCÍ SE JIŽ OD SVÉHO VZNIKU NA VÝVOJ KVALITNÍCH HERNÍCH MYŠÍ?**

a) Logitech
b) A4Tech
c) HABU
d) Razer

9 **JAKÝ GRAFICKÝ PROCESOR POUŽÍVAJÍ KONZOLE SOUČASNÉ GENERACE – PLAYSTATION 3, XBOX 360 A WII?**

a) PS3 – nVidia GeForce 6800, X360 – ATI Xenos, Wii – ATI Los Angeles
b) PS3 – nVidia GeForce G70, X360 – ATI Hercules, Wii – ATI Santa Monica
c) PS3 – nVidia G70, X360 – ATI Xenos, Wii – ATI Hollywood
d) PS3 – nVidia GeForce 7600, X360 – ATI Hercules, Wii – ATI Praha-Ruzyně

Správné odpovědi: 1c, 2a, 3a, 4b, 5d, 6b, 7c, 8d, 9c

X-COM, UFO: AFTER* A DALŠÍ

Přiznám se, že na UFO nevěřím. Jestli ale jednou přeci jen nějaké přiletí, vsadím fusekle, že nebude váhat s masivním, nečekaným a nelítostným útokem na naši planetu. Vždyť lidé samotní trénují kosení emzáků již od dob vynálezu filmu a s hrami dostali dokonce ještě lepší bojové trenažéry!

Mezi ty nejlepší se řadí série X-COM, jejímž počátkem byl titul UFO: Enemy Unknown a samozřejmě četní přímí i nepřímí následovníci. Dnes existuje pro původní UFO i pozdější sérii od českého Altaru spousta zajímavých úprav a přídavků, na které se v této rubrice zaměříme. Nakonec si povíme něco o freewarové UFO scéně, která rozhodně také stojí za pozornost a v mnohém předčí i originální tituly.

PŮVODNÍ SÉRIE X-COM

Originální X-COM od bratrů Juliana a Nicka Gollopových zahrnuje tři díly: UFO: Enemy Unknown, X-COM: Terror from the Deep a X-COM: Apocalypse. Málo se ale ví, že na X-COM: TftD už bratři přímo nepracovali (ostatně ani nebylo proč, základní koncept byl dán) a celou věc si vzal na starost interní tým MicroProse.

UFO: ENEMY UNKNOWN A X-COM: TFTD

První UFO vyšlo již v roce 1994 a to je na herní průmysl pořádně dlouhá doba. Za třináct let se vynořila celá řada oprav, pomůcek a nástrojů, které hru do značné míry vylepšují a přizpůsobují dnešním počítačům. Mezi nejznámější patří **XcomUtil**, velmi šikovná a léta piplaná utilitka od Scotta T. Jonese. Poslední verze 9.6 umožňuje neuvěřitelné kousky, například hrát mapy z TftD v původním UFO: EU a naopak, editovat terén, přidává nové, originální zbraně, umožňuje řadit vojáky podle hodností a ukládat konfiguraci jejich vybavení nebo třeba zvyšuje nákladní kapacitu letounů. Oficiální stránky s návodem a dalšími informacemi najdete na adrese **members.aol.com/stjones/xcomutil**. Dále jsou pro vás na aktuálním DVD připraveny oficiální patche

pro UFO: EU v1.2 a v1.4 od MicroProse, kompletní herní manuál UFO: EU i TFTD v PDF (plus český překlad), uložené pozice či archív UFOPaedia. Samotné UFO: Enemy Unknown je dnes již abandonware, a tak jej snadno stáhnete na internetu (např. **www.abandonia.com**). Vyšlo v několika verzích – kromě klasické existuje ještě vylepšená Collector's Edition a také verze pro Amigu, která podporuje rozlišení 800 × 600! X-COM: Terror from the Deep vyšel nedávno za cenu kolem dvou dolarů na online distribučním systému Steam společnosti Valve.

X-COM: APOCALYPSE

Třetí díl již znamenal poměrně velký odklon od původní série. Přinášíme vám grafické vylep-

šení hry (apocalypse-grafika.zip), nové zbraně (images.zip) a také několik zajímavých cheatů do akční části:

Podržte [Alt] a napište „UFO CHEAT" z hlavního interface. Pokud nefunguje, podržte [Alt], stiskněte libovolnou klávesu (mimo [U]) a zkuste to znovu. V části obrazovky, kde se zobrazují zprávy, se objeví hláška potvrzující aktivaci. Ve hře pak použijte:

Alt + Esc – vypne cheat mód
Alt + Numpad Plus – +1 z vybavení
Alt + 0,1,2,3,4,5,6,7 – flipovací dimenze
Alt + A – auto-save on/off
Alt + B – mise v základně
Alt + C – sestřelí UFO
Alt + D – vzdálenost na mapě on/off
Alt + F – stavba objektů v základně on/off
Alt + G – testuj vzdálenost vetřelců
Alt + M – přidá $100 000
Alt + N – počet vetřelců v budovách
Alt + P – ukončí projekt on/off
Alt + Q – výroba on/off
Alt + R – vynalézání on/off
Alt + S – zmrtvýchvstání
Alt + T – apokalyptická mise
Alt + V – kompletní ufopaedia on/off
Alt + X – jeden kus letadla z každého druhu
Alt + Z – ukáže všechny spoje lidí

X-COM: APOCALYPSE POD WINDOWS XP

I když je Apocalypse novější než UFO: EU nebo TFTD, přeci jen může být občas problém spustit ji na nejnovějších počítačích. Český návod, jak zprovoznit Apocalypse pod Windows XP, naleznete na stránce **amihere.czweb.org/xcom3.htm**.

Petr Urban, stálý spolupracovník Doupěte
Česká mutace Ericha von Däniken

UFO PODLE ALTAR INTERACTIVE

Série UFO: Aftermath, Aftershock a Afterlight od brněnského studia Altar už je o poznání novějším dílem, a proto také nabízí mnohem více možností pro nezávislé tvůrce a fanoušky.

UFO: AFTERMATH

Nejstarší díl nebyl pro tvorbu modifikací přizpůsobený natolik jako pozdější pokračování, přesto se objevilo několik zajímavých kousků. Je to například známý Combo mod, který přináší řadu vylepšení ve všech směrech, případně first-person mod, jenž změní úhel pohledu kamery na pohled z vlastních očí vojáka jako ve střílečkách. Dále je k dispozici X-COM Music mod, jenž vymění veškerou hudbu v Aftermath za motivy z původní série X-COM. Pro Aftermath jsou samozřejmě k dispozici také četné modifikační nástroje, nejvíce jich najdete na adrese **www.strategycore.co.uk/files/index.php?cid=29, a to včetně těch oficiálních od Altaru**.

UFO: AFTERSHOCK

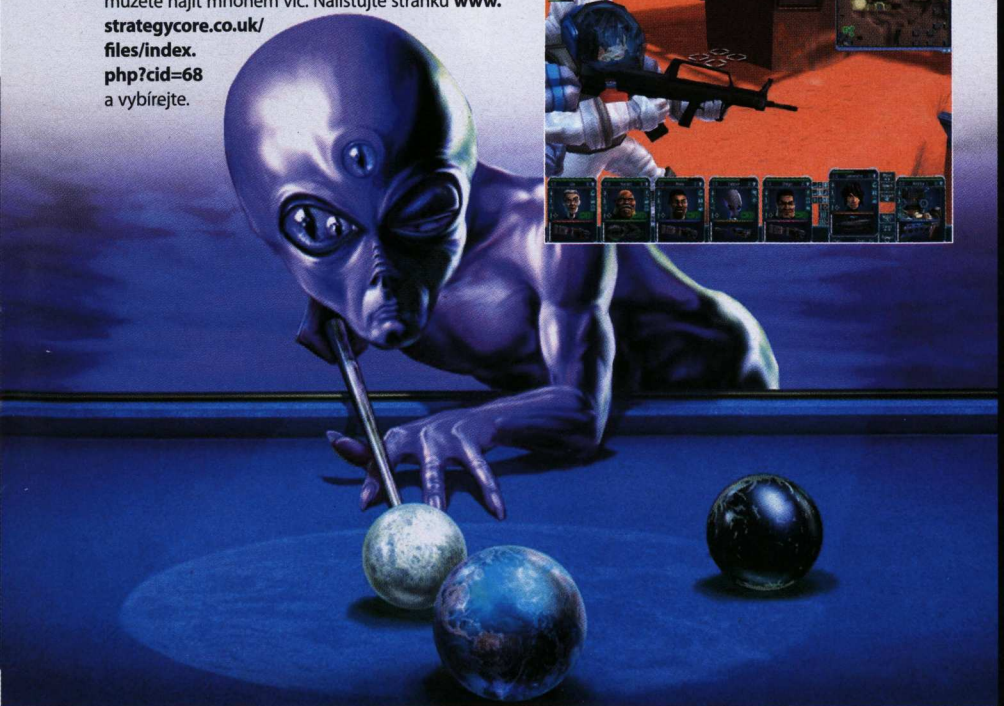
Díl druhý, tedy UFO: Aftershock, již byl modifikacím mnohem otevřenější, a tak jich na internetu můžete najít mnohem víc. Nalistujte stránku **www.strategycore.co.uk/files/index.php?cid=68** a vybírejte.

Mimo jiné jsou k dispozici módy upravující vybalancování zbraní (Weapon Rebalance Modification v1.62) či Large Land Base Mod v1.0, který upraví pozemní základy tak, aby mohly být větší.

UFO: AFTERLIGHT

Dosud poslední díl série UFO: Afterlight nejenže patří podle některých mezi nejlepší, ale je také uživatelsky nejotevřenější. Kupy modifikací naleznete na stránce **www.strategycore.co.uk/files/index.php?cid=83**. Mezi nejzajímavějšími jsme pro vás vybrali Total Rebalance Modification v2.00, který se zaměřuje na všechny taktické aspekty hry i výzkum. Celkem modifikace obsahuje 69 nových předmětů, 15 technologií a jeden nový trénink. Další modifikace s názvem 21st Century Weapon mod přináší do UFO: Afterlight známé zbraně 20. století i budoucnosti.

Pokud se chcete zapojit do tvorby modifikací, skinů nebo dalšího obsahu pro UFO: Afterlight, rozhodně nezapomeňte na oficiální fórum hry na adrese **forum.altargames.com**.



TOP3

STRÁNKY, KTERÉ SI NESMÍTE NECHAT UJÍT

HSérie X-COM inspirovala obrovské množství lidí včetně herních vývojářů a fandů ostatních titulů. Rozhodli se jí proto vzdát poctu tím, že vytvořili X-COM modifikace jiných her. Známý je například Last Hope Mod pro Half-Life 2, který vás postaví do role vojáka X-COM, kdy akci vidíte z vlastního pohledu. Více informací se skrývá na adrese lasthopemod.moddb.com. Nejnovější datadisk pro Civilization IV s podtitulem Beyond the Sword bude obsahovat scénář Afterworld, který je taktéž inspirován sérií X-COM.

XCOMMAND

XCOM.STRATEGYPLANET.GAMESPY.COM

Sice již dlouho neaktualizovaná, ale přesto kvalitní stránka doslova nadupaná informacemi. Najdete zde zajímavosti o úplně prvním UFO: EU až po Apocalypse a realizované i nerealizované odbočky od série.

- velmi obsáhlá stránka o všem okolo série X-COM, modifikace, utility, editory, hudba, videa
- jen o X-COMu, dlouho neaktualizované

X-COM: UFO DEFENSE

WWW.XCOMUFO.COM

Na první pohled staromilská, ale obsáhlá a propracovaná stránka zaměřená především na všechny tři díly X-COM.

- spousta informací o X-COM i freeware projektech
- zastaralé zpracování stránek, málo aktualizované

UFOPAEDIA

WWW.UFOPAEDIA.ORG

Jedna z nejobsáhlejších stránek o X-COM sérii na internetu na bázi wiki. Kompletní popis hry UFO: Enemy Unknown, manuály, časová linka, užitečné downloady. Základní informace o TFTD a Apocalypse.

- detailní informace o UFO: EU, můžete sami přispět novými poznatky
- málo informací o TftD a odvozených hrách

KAM SE JEŠTĚ PODÍVAT? :

mujweb.atlas.cz/www/enemyunknown
www.strategycore.co.uk/ufo
cs.wikipedia.org/wiki/X-COM
www.strategycore.co.uk/xcom

FREEWARE SCÉNA

Herní systém UFO: EU zůstal dodnes nepřekonán, ale průmysl poskočil výrazně kupředu. Mnoha hráčům se stýskalo po starém dobrém UFU, ale chtěli si jej zahrát v modernějším grafickém kabátě, třeba i trochu vylepšeném a pokud možno v multiplayeru. Nezbylo než se pustit do tvorby vlastních, nejčastěji amatérských projektů, které víc než cokoliv jiného poháněl nadšení a obdiv k původní hře. Díky tomu vzniklo několik vynikajících freewarových titulů vycházejících přímo z UFO: EU, které si v ničem nezadají ani s komerční produkcí (viz recenze nepovedeného UFO: Extraterrestrials v tomto čísle).

UFO: ALIEN INVASION

UFO: Alien Invasion patří mezi nejpropracovanější volně šiřitelné zástupce rodiny UFO-klonů. Hra je založena na silně modifikovaném enginu Quake 2, zasazena do roku 2084 a stejně jako původní UFO má dvě hlavní herní roviny: mód glóbu, ve kterém se staráte o základny, lodě a vůbec řídíte celý svůj vojenský kolos, a za druhé mód taktický, tedy pro většinu ten hlavní, v němž se střetáváte s emzáky. Alien Invasion nabízí kromě singleplayeru také multiplayerové hraní, a to jak proti sobě, tak v kooperaci. Můžete hrát přes LAN nebo internet až v šesti hráčích. Oficiální stránky hry jsou na adrese ufo.myexp.de.

X-FORCE: FIGHT FOR DESTINY

Německý remake obou starších dílů je jako jediný k dispozici také v češtině. Kromě starosti o vlastní organizaci a taktických misí do hry přidává ještě jednu rovinu, a to simulátor, kdy se musíte chopit ovládání svých lodí a postavit se silným korábům emzáků. Kromě toho samozřejmě stavíte základny, vynalézáte, vyrábíte a vybavujete své vojáky. Oficiální stránky jsou na **www.xforce-online.de**.

UFO2000

Další známou freewarovou verzí X-COMu je UFO2000. Open-source taktická tahová simulace je zaměřena primárně na multiplayer. Hra je k dispozici pro Windows, Linux i MacOS X a dokonce i v 64bitové verzi. Oficiální stránky najdete na adrese **ufo2000.sourceforge.net**.

POCKET UFO

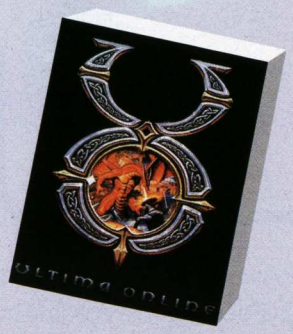
Ruská softwarová společnost SMK Software vytvořila remake klasického UFO: EU pro kapesní počítače a operační systém Windows Mobile. Jedná se o freeware a najdete jej ke stažení na stránce **www.smksoftware.ru/index.php?page=105&lang=en**, případně na našem DVD také ve verzi pro běžná Windows.

X-COM TROCHU JINAK

Série X-COM inspirovala obrovské množství lidí včetně herních vývojářů a fandů ostatních titulů. Rozhodli se jí proto vzdát poctu tím, že vytvořili X-COM modifikace jiných her. Známý je například Last Hope Mod pro Half-Life 2, který vás postaví do role vojáka X-COM, kdy akci vidíte z vlastního pohledu. Více informací se skrývá na adrese **lasthopemod.moddb.com**. Nejnovější datadisk pro Civilization IV s podtitulem Beyond the Sword bude obsahovat scénář Afterworld, který je taktéž inspirován sérií X-COM.

DOUPĚ
Modifikace najdete na DVD 6/07

nostalgie
ULTIMA ONLINE



Ikdyž si to možná někteří WoWstižení myslí, MMORPG neznamená jen miliónový World of Warcraft. Kdepak, první známější hra, která proslavila myšlenku perzistentního online světa, spatřila světlo herních monitorů dávno předtím. Mnohem dřív, než první „ovíněný" trpaslík spadl do tavícího kotle v hlubinách trpasličího města Ironforge, než legendární Onyxia poprvé padla se smrtelným chrapotem k zemi, než se Leeroy Jenkins stal herní VIP, jež to dotáhla až na kartičky stolní hry, a dříve, než náš redakční WoWmaniak Michael Stern začal nosit do redakce vlastnoručně vytvořený náhrdelník z murločích očí, objednávat si v hospodách trollí krev a pokoušet se koupit auto za osmdesát zlatých.

Tou první vlaštovkou, jejíž úspěch popohnal ostatní vývojáře k tvorbě nových virtuálních světů, se stala Ultima Online. Od borců z Origin Systems se jednalo o mazaný a hodně odvážný tah, který měl svoji logiku. Herní série Ultima si získala pověst perfektních RPG, na jejichž každý díl čekali hráči jako domorodci na období dešťů na poušti Kalahari. Kam jinam by se mohl oblíbený svět vyvíjet, než vstříc zpřístupnění více dobrodruhům zároveň?

Ultima Online v mnoha směrech rozvíjela spoustu tradičních prvků z předchozích Ultim, ovšem pochopitelně musela zavést i zcela nové principy, které onlinová hra vyžaduje. Základní systém vývoje hrdiny nestavěl na klasickém expování, ale vylepšovat některou z více než padesáti dovedností nešlo ničím jiným než jejím používáním. To mělo ovšem stinné stránky v podobě brutálního makrování činností, i když i to k Ultimě Online tak nějak patří. Pochopitelně nesměly chybět základní statistiky jako síla, obratnost a inteligence, které doplňoval velký počet nových, ovlivňovaných předměty a magií.

Největší kouzlo Ultimy Online ale spočívalo v její takřka nekonečné volnosti spojené s interakcí s ostatními (včetně kvalitního PvP systému), stejně jako to platí pro každé podařené MMORPG. Ultima ovšem nabídla ještě víc – možnost kupovat a stavět si domy a tím ovlivňovat okolní krajinu, což je věc v mnoha dřevnatých MMORPG stále nevídaná. Velmi vydařený systém craftování nabízel tvorbu bezpočtu různých předmětů, ať se již jednalo o zbraně či brnění anebo i záležitosti typu nábytku nebo dekorativního šatstva. Spoustu příznivců si hra získala i svou izometrickou grafikou, jak bylo v Ultimách zvykem. Bohužel tradic série dostály i krvavé hardwarové nároky, nad nimiž valná většina hráčů žehrala. Ostatně tím se Origin proslavil, viz ve své době výpočetně nelítostnou sérii Wing Commander.

Používat minulý čas pro Ultimu Online možná není nejvhodnější, protože hra stále přežívá. I když již rozhodně nemá 250 000 předplatitelů jako v době své největší slávy. Jistě, oproti WoW je to jako plivnutí do moře, ale Ultima se stala prvním MMORPG, které dosáhlo hranice 100 000 uživatelů platících měsíční poplatky, a zároveň si zasloužila i zápis do Guinessovy knihy rekordů jako nejdéle běžící MMORPG v historii, o čemž mluví i sedm datadisků, které pro hru vyšly. A to se ještě plánují další dva na letošní rok!

LORD BRITISH, VLÁDCE ULTIMY

Lord British, civilním jménem Richard Allen Garriot, patřil léta mezi nejvýznačnější herní vývojáře. A vlastně stále i patří, i když jeho jméno už novým hráčům asi moc neřekne. Garriot se poprvé zapsal do povědomí hráčů svou prvotinou Akalabeth, která vyšla již v roce 1979. Větší slávu si ovšem vydobyl díky sérii Ultima. Po úspěchu prvních dvou dílů založil firmu Origin Systems, která se postupem času stala jednou z nejvýznačnějších a nejznámějších vývojářských společností. V roce 1992 ji Garriot prodal Electronic Arts, zůstal v jejím vedení, ovšem v letech 1999 a 2000 rezignoval, neboť EA zrušila práce na hrách Ultima Online 2, Privateer Online a Harry Potter Online. Od roku 2001 pracuje ve firmě NCsoft a v současnosti se podílí na vývoji jednoho z nejslibnějších sci-fi MMORPG – Tabula Rasa.

Karel Kališ, zástupce šéfredaktora OXM
Těší se na prázdniny, i když žádné mít nebude

KAMIL GRIC
Oficiální Xbox 360 magazín

NAOSTRO

ČTENÁŘI NAOSTRO

Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá. V tomto čísle do horkého křesla usedl Kamil Gric, bývalý šéfredaktor Doupěte. Otázky se ale točily zejména kolem Oficiálního Xbox 360 magazínu, jejž Kamil nyní vede.

[?] Proč startuje Oficiální Xbox 360 magazín až nyní, půl roku po českém startu a rok a půl po světové premiéře konzole?
[!] Jako vše, i vznik magazínu je výsledkem složitých jednání. Možná vás překvapí, že v případě OXM probíhala zhruba rok a půl, od prvních námluv až po konkrétní vizi časopisu, s jejímž výsledkem se již brzy seznámí každý zájemce.

[?] Myslíš, že Xbox 360 bude v České republice úspěšnější než PS3?
[!] Věštit z křišťálové koule není můj obor, přesto věřím, že si Sony s PS3 u nás zachová pozici lídra trhu. Přece jenom, konzole nekupují pouze hráči, kteří jsou seznámení s děním a vnímají k silné portfolio her u Xbox 360, ale také inovativní přístup Nintenda s Wii. Velkou roli zde naopak hrají obyčejní lidé, kteří značku Playstation dobře znají. Xbox je u nás velmi mladý a před Microsoftem stojí těžký úkol rozšířit povědomí o konzoli/značce mezi širší veřejnost – což, jak věřím, bude také jejich prvořadý záměr.

[?] Co se ti osobně na konzoli líbí nejvíce? A co naopak nejméně?
[!] Jako každému, kdo se potýkal s nedostatkem času, se mi líbí uživatelská přívětivost konzole, která nevyžaduje složitou obsluhu jako PC. Každý se navíc může přesvědčit, že rozšířené bláboly typu „strategie a jiné žánry na konzole nepatří" jsou zkrátka nesmyslem – schopní vývojáři zvládnou udělat skvěle hratelnou strategii také na konzolích. Z hlediska českého hráče se mi pochopitelně nelíbí horší možnosti online hraní, i když to bude již brzy vyřešeno k všeobecné spokojenosti.

[?] Budeš ještě hrát na ostatních platformách?
[!] Hm, to abych se podíval do podmínek pro šéfredaktorování Oficiálního Xbox magazínu, co vlastně musím odpovědět a na čem hrát… Teď vážně. Díky bohu mi hraní na ostatních platformách nikdo zakázat nemůže a ani já bych nechtěl mnohé z nich „opustit". Z novogeneračních konzolí preferuji Xbox 360, ale jsou typy her, které mě přinutí zasednout k PC nebo přesedlat na jiný systém. Konec konců, velice rád mám Nintendo DS pro jeho unikátní hry a přenosnost – toho bych se za žádnou cenu nevzdal.

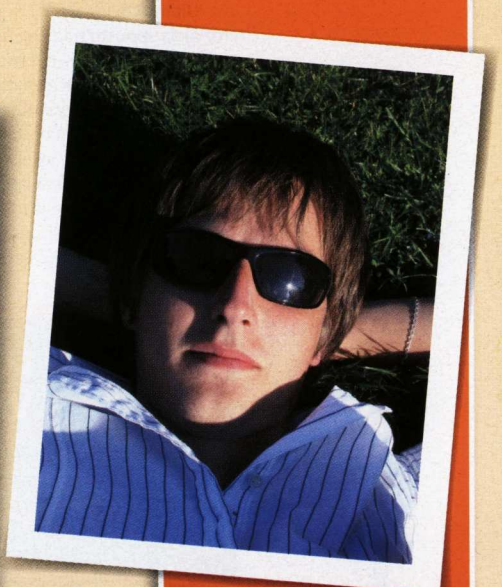
[?] Xbox 360 sice mám doma, rád bych si pořídil i časopis, ale odrazuje mě cena. Proč je tak vysoká (299 Kč)?
[!] Cena se může zdát vysoká, v daném segmentu licencovaných časopisů

PROFIL OSOBNOSTI

Tištěné Doupě dostalo nového sourozence. Kromě něj se v redakcích vydavatelství Computer Press rodí další herní časopis – Oficiální Xbox 360 magazín, jejž bude řídit dosavadní šéf Doupěte, Kamil Gric. Kamil se narodil 29. října 1985 v Brně a publikování článků se věnuje již od svých 14 let. Jeho kariéra v herních médiích je však striktně spojena s Doupětem, když již před více než 5 lety začínal jako externí autor webové verze. Tu také v roce 2004 vedl, než se mu v rámci vydavatelství Computer Press podařilo prosadit ideu papírového časopisu, jehož šéfredaktorem byl až do začátku letošního května, kdy pouze přesednul z jedoucího vlaku do soupravy, která se teprve rozjíždí.

Po téměř roce vyjednávání se 14. června dočkáme prvního čísla Oficiálního Xbox 360 magazínu, jehož je Kamil spolutvůrcem. Kromě práce pro herní časopisy věnuje Kamil většinu svého času přítelkyni, rád se odreaguje v přítomnosti přátel a dobrého pití nebo vyrazí hrát squash, plavat či do posilovny.

V KAŽDÉM ČÍSLE ČTENÁŘ NAJDE OBOUSTRANNÝ PLAKÁT, NĚKOLIKRÁT ROČNĚ NABÍDNEME I TIŠTĚNÉ PŘÍRUČKY



je však běžná (vzpomeňme na OPS2 magazín) a jsem přesvědčen, že lidé za své peníze dostanou kvalitní časopis, který se jako jediný u nás plnohodnotně a do hloubky věnuje konzoli Xbox 360. Daná částka je podmíněna mnoha faktory, především licencováním časopisu, čímž redakce získává exkluzivní materiály, a také existencí DVD přílohy, kterou žádný jiný časopis v ČR nenabízí a ani do budoucna nebude moci nabídnout. Navíc pokud někomu vadí cena, existuje možnost předplatného, na kterém výrazně ušetří (třetinu ceny, tedy 100 Kč!), pročež pro čtenáře připravujeme i specialitu v podobě slevových kuponů na nové hry.

[?] Co nabídne první číslo? Kdy vyjde? V jakém rozsahu?
[!] První číslo vyjde 14. června, pravděpodobně je tedy na stánku už v době, kdy držíte v ruce toto Doupě. Rozsah je 100 stran a kromě časopisu nechybí DVD příloha, plakát a unikátní A5 tištěná příloha o konzoli Xbox 360, která vás formou praktických rad seznámí s platformou i vším, co se k ní váže. Věřím ale, že zajímavější pro vás bude především pohled do obsahu, kterému vévodí exkluzivní recenze The Darkness (první na světě), nechybí ani vynesení verdiktu nad dvojlístkem Forza Motosport 2 (včetně unikátního rozboru okruhu a tipů triků) a Shadowrun. Do zahraničí jsme si zajeli pro dojmy z her Halo 3 a Tom Clancy´s Endwar, a tak bych mohl pokračovat dál a dál.

[?] Plánujete k časopisu přidávat i nějaké speciality (plakát, bonusy...)?
[!] Ano, bonusy budou, a nikoliv jen kosmetického rázu. V každém čísle čtenář najde oboustranný plakát, několikrát ročně nabídneme i tištěné příručky (o konzoli, konkrétních fenoménech či s výběrem cheatů) a především (jak už bylo zmíněno) hodláme cenu časopisu zpříjemnit slevovými kupony na hry, což je výhodný a u nás unikátní bonus.

[?] Budou u časopisu i plné hry? Co vůbec bude obsahem DVD přílohy?
[!] DVD příloha v současné chvíli plné hry neobsahuje, nicméně co není, může být. Primárně vzniká v zahraničí, na rozdíl od předchozí generace konzolí (např. PS2 a jejího oficiálního časopisu) zde však má redakce časopisu možnost obsah konkrétně ovlivňovat, což od třetího čísla poznají čeští čtenáři na vlastní kůži. Jako první totiž nabídneme veškerá menu i texty v češtině, navíc zvažujeme možnost vytváření dalších sekcí a obsahu DVD – to vše je ale otázkou dalších měsíců.

Co se běžného obsahu DVD týče, čtenáři zde najdou hratelné demoverze komerčních her i arkádovek, řadu exkluzivních videí a rozhovorů, témata pro jejich Xbox 360 dashboard, gamertag ikonky a další.

[?] Kdo bude Oficiální Xbox 360 magazín psát? Jde pouze o lidi z Doupěte?
[!] V první řadě – Doupě, jak se ostatně můžete přesvědčit z tohoto čísla, které už v roli šéfredaktora připravuje Honza, zůstává nadále samostatným médiem a jediným časopisem u nás, který píše o všech platformách bez rozdílů. Zůstanou mu tedy věrni i dosavadní autoři, a jak věřím, i s mými články se v Doupěti často setkáte.

Oficiální Xbox 360 magazín stavíme kolem autorů, kteří mají s konzolí i psaním do papírových časopisů bohaté zkušenosti, a tak na jeho stránkách najdete výtvory Karla Kališe, Ivana Kratochvíla, Martina Zavřela, Michala Jonáše, Matěje Havíře nebo Jiřího Škrampala. Zároveň se omlouvám všem nezmíněným a zároveň i čtenářům, kterým tato jména nic neřekla – věřím, že o kvalitě jejich psaného projevu se „přijdete" přesvědčit sami.

[?] Časopis se chlubí oficiální licencí. Co to pro vás vlastně znamená? Vztahují se k ní nějaké výhody nebo jde jen o možnost používat známou značku?
[!] Samozřejmě nejde pouze o možnost používat známou značku, byť i z tohoto plynou zřejmé výhody. Oficiální magazíny mají ve světě unikátní postavení a vydatelé i tvůrci her je rádi využívají jako jeden z hlavních způsobů propagace svých titulů – zejména díky jejich specifickému zaměření a cílové skupině. Pokud budu konkrétnější, s licencí získává redakce přístup k zahraničním materiálům často exkluzivního rázu, sama má lepší přístup k řadě dokumentů i v rámci lokálního trhu a v neposlední řadě Oficiální Xbox 360 magazín nabízí unikátní DVD přílohu.

[?] Budou články převzaté ze zahraničí?
[!] Rozhodně hodláme využívat exkluzivních materiálů, které k nám dorazí, nicméně nemusíte se bát, že by byl časopis překladem zahraničních verzí. Jdeme svou vlastní cestou, podoba časopisu je plně v režii české redakce, takže se můžete těšit na řadu bonusů a dalších věcí (nikoliv na sprostě přeložený časopis bez špetky invence, jak se to u některých licencovaných magazínů děje).

[?] Jak často bude časopis vycházet? Jde o měsíčník?
[!] Ano, bude vycházet 12 čísel do roka, zpravidla tedy každé čtyři týdny.

[?] Bude k dostání v obyčejných trafikách nebo jen specializovaných prodejnách? Půjde sehnat i na Slovensku?
[!] Časopis bude k dostání v obyčejných trafikách, povětšinou však ve velkých městech, kam jsou soustředěni také majitelé konzole. V současné době jednáme o prodeji časopisu v internetových i kamenných obchodech s hrami, kde věříme, že bude mít úspěch. Slovensko pochopitelně nevynecháme, byť počet kusů je prozatím omezen – takže si pospěšte, dokud je první číslo k sehnání.

[?] Budeš ještě psát pro Doupě?
[!] Ano, už jsem to konec konců zmínil výše. Tištěné Doupě je pro mě srdeční záležitostí, vždyť to byl první projekt, u jehož zrodu jsem stál. Proto věřím, že místo v něm budu mít i v budoucnu.

OD TŘETÍHO ČÍSLA BUDOU VEŠKERÁ MENU A TEXTY NA DVD V ČEŠTINĚ!

PŘÍŠTĚ:

MARTIN KLICNAR

VEDOUCÍ PROJEKTU VÝSTAVBY SIMULAČNÍCH STŘEDISEK AČR VE SPOLEČNOSTI VR GROUP

Operace Flashpoint, Armed Assault nebo America's Army, ty všechny se snaží přinést na obrazovky počítačů co nejvěrnější simulaci armádního prostředí a lítých bojů, které na válečných polích zažívají opravdoví vojáci. Stále se však jedná o hry. Jak na tom jsou v porovnání s profesionálními armádními simulátory a na čem současní vojáci nacvičují virtuální taktické manévry hráčům již příště přiblíží Martin Klicnar z brněnské společnosti VR Group.

VR Group je jedním z předních českých dodavatelů komplexních systémů pro výcvik s podporou modelování a simulace, zejména pro ozbrojené síly a bezpečnostní složky.

Martin se narodil v roce 1962 v Brně a s tímto městem spojil celý svůj dosavadní život. Jeho profese je svázána s počítači, zpočátku sálovými, pak PC. Od programování postupně přešel na aplikace CAD, pak vizualizace, animace a posléze aplikace v oblasti virtuální a konstruktivní simulace. Od roku 1998 pracuje jako vedoucí projektu výstavby výcvikových středisek AČR, kde je v hojné míře využívána virtuální simulace, která je, na rozdíl od dob nedávno minulých, provozována na stejné technice jako dnešní náročné hry.

Otázky můžete Martinovi posílat do **24. června 2007**. Na vaše dotazy čekáme na emailu **naostro@doupe.cz**. Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává Richard Omáčka. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.

FREEHRY

DOUPĚ
Hry najdete na DVD
6/07

EVERY EXTEND KAMIKAZE

Někdy mnohem víc potěší nenáročná akční střílečka než duchaplná strategie, u níž musíte neustále vymýšlet taktiku boje. A když se k nenáročnosti přidá i jistá dávka originality, hra má o úspěch vystaráno. V Every Extend Kamikaze se volným pádem řítíte futuristickým prostředím k zemi, přičemž primárním cílem je shazovat bomby na zákeřně útočící kostky. Z nich po explozi vypadávají bonusy, ať již bodové nebo urychlovací. Rychlost padání je samozřejmě přímo úměrná výši skóre. Ani sestřelování nepřátelských elementů není zadarmo. Čas od času se objeví dokonce i střílející odnože kostiček, které značně urychlí tempo hry a to se stane doslova ďábelským.

[ID] 116556 [Žánr] Akční [Výrobce] SGX2 Projekt [Velikost] 9,6 MB **8,1**

SPRING

Přestože strategie nemají až tak početné zastoupení jako akční hry a arkády, v našem měsíčním seriálu se vždy pro jednu kvalitní místo najde. Nyní k nim patří vydařená Spring, jejíž hlavní devizou je bezesporu multiplayer. Singleplayerová složka je zde sice taktéž, nicméně kvalit internetového ničení jednotek ani náznakem nedosahuje. Základní princip je obligátní – získat co nejvíc surovin, vybudovat silnou armádu a zničit nepřítele. Typy jednotek jsou identické, od soupeřových se liší pouze barevně. Oku lahodící grafika, která nepostrádá vynikající efekty (na freeware poměry), skvěle zachycuje veškeré objekty a nejvíce si jistě pošmáknete při soubojích na vodní hladině.

[ID] 116527 [Žánr] Strategie [Výrobce] TA Spring Team [Velikost] 29,2 MB **9,6**

MERILL THE PHOSPORUS

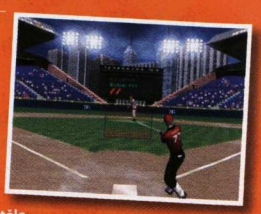
Na první pohled úplně obyčejná hopsačka s malou holčičkou v hlavní roli. Při podrobném prozkoumání Merill the Phosporus však zjistíte, že střapaté stvoření nemá za úkol přejít z bodu A do bodu B a zabít co nejvíce nepřátel. Naopak, nepřátelům se musí vyhýbat velikým obloukem, a jelikož se nachází v uzavřeném prostoru, chození z místa na místo rovněž odpadá. Úkolem je sesbírat prapodivné šedé předměty, a to všechny do jednoho. Ty se rozhodně nenacházejí ledabyle roztroušené po podlaze, nýbrž na nejhůře dostupných místech. Proto musíte neustále skákat přes překážky, lézt po živých plotech, létat vzduchem a tak dále. Proč? Na konci čeká sladká odměna!

[ID] 116536 [Žánr] Arkáda [Výrobce] Sasakoge [Velikost] 1,5 MB **8,6**

TOP 5
NETRADIČNÍ SPORTY

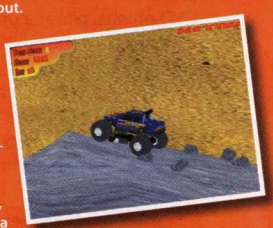
Kromě fotbalu, ledního hokeje nebo například basketbalu existuje spousta jiných sportů. Možná nejsou tak složité na taktiku, nicméně svým pojetím se dají označit za velice originální. Ruku na srdce. Už jste někdy ovládali autíčka hlasem? Představte si, že musíte simulovat zvuk motoru, aby vozidlo jelo rychle k cíli. Racing Pitch, o němž bude řeč, je jen třešničkou na dortu.

TYPEBALL
[Výrobce] **Tom Ware**
[Velikost] **6,01 MB**



Ani byste neřekli, že lze zkřížit typografickou nauku o abecedě a baseball dohromady. V roli odpalovače sledujete, jak nadhazovač posílá míček přímo k vám. Ale pozor. Letící těleso není míček, nýbrž písmenko abecedy, které musíte včas stisknout.

MOUNTAIN CAR
[Výrobce] **My Play City**
[Velikost] **18,45 MB**



Pokud jste holdovali legendární Elastomanii, Mountain Car pro vás bude tím pravým ořechovým. Trojrozměrná grafika, těžké monster trucky, hromada překážek a v neposlední řadě i plná nádrž nitra.

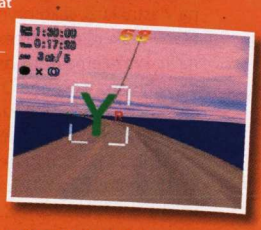
DRUID SOCCER
[Výrobce] **Petri Purho**
[Velikost] **3,35 MB**

Přestože má Druid Soccer v názvu fotbal, se známou míčovou hrou nemá téměř nic společného. Namísto hráčů ovládáte druida, který musí dopravit kámen do nepřátelské branky. Samozřejmostí je i multiplayer.

RACING PITCH
[Výrobce] **Jetro**
[Velikost] **2,82 MB**

Hra ovládaná hlasem? Proč ne. Nejdříve si vyberete mezi automobilovým závodem a letem v horkovzdušném balónu. Od volby se odvíjí, zda budete do mikrofonu foukat nebo řvát jako motor. Doporučujeme hrát o samotě:-).

3D FINGER RACING 2
[Výrobce] **Bunsei**
[Velikost] **1,22 MB**



Ve 3D Finger Racing 2 usednete na horskou dráhu – nestaráte se o směr, ale pouze o rychlost. Po cestě jsou rozmístěna písmena, jejichž rychlým stisknutím na klávesnici přidáte vozítku na tempu. Jestliže se netrefíte, vítězství se vám vzdálí.

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Snad už bude mít odmaturováno

MOBILNÍ HRY

Ivan Lukáš, stálý spolupracovník Doupěte
Vrací se ke starým zlozvykům, opět u sebe nosí pět různých mobilů

DARKEST FEAR 2: GRIM OAK

Pro příznivce hororových her je série Darkest Fear zatím tím nejlepším, co si mohou na mobilu zahrát. Druhý díl trilogie plynule navazuje tam, kde skončila první část. V ní hlavní hrdina Tomáš Warden ztratil manželku Zuzanu, která podlehla nebezpečnému viru, ale našel alespoň svou dceru Helenu, s níž přežil strašidelné události v nemocnici v Ponurém Dubu. Místní klášter, který financoval testy na lidech v nemocnici, poté převezl pacienty do karantény a obyvatelům oznámil, že mají nebezpečnou a vysoce nakažlivou chorobu.

V úvodu druhého dílu přichází z kláštera informace, že všichni infikovaní na neznámou chorobu zemřeli a nemoc se navíc roznesla i do města Ponurý Dub. Mniši se prý pokoušejí vyvinout protilék, Tomáš ale tuší, že je to pouhá zástěrka něčeho mnohem zrádnějšího. Bohužel mu ale nikdo z obyvatel městečka nevěří, a tak se vydává najít pravdu a dceru Helenu sám na vlastní pěst.

Darkest Fear 2: Grim Oak ještě zdokonalil skvělé nápady prvního dílu. Základní myšlenkou je opět procházení různými lokalitami, v nichž se musíte vyhýbat veškerým tmavým místům, odkud okamžitě útočí netvoři. Jedinou zbraní proti nim jsou zdroje světla, které zmutované obludy s neukojitelnou touhou po lidském mase spolehlivě udrží od těla. Hra nabízí více dynamických zdrojů než v minulém dílu a celou řadu nových předmětů (např. lano, magnet či skalpel), jež lze použít ke specifikovaným činnostem. Některé předměty můžete navíc vzájemně kombinovat a vytvořit z nich univerzálnější zařízení pro další úkoly.

Na doktora Wardena čeká spousta akce i logických úkolů. Hra nemá samostatné úrovně, za ty lze považovat jednotlivé lokality a budovy. Hororová atmosféra opět čiší z každého bitu, vévodí jí skvělá tajemná a ponurá hudba odlišná pro různé lokace, vynikající grafika i různorodé prostředí. Ovládání zajišťují pouze kurzorová tlačítka a dvojice funkčních kláves, další nejsou potřeba, protože pro dialogy nebo čtení dokumentů stačí přijít na patřičné místo a vše podstatné se objeví rovnou na displeji. Automaticky zvedáte i předměty. Hra obsahuje mnoho důležitých textů, distributor O2 je naštěstí kompletně lokalizoval do češtiny.

[Žánr] Adventura [Platforma] Java MIDP 2.0 [Výrobce] Rovio Mobile, www.rovio.com [Cena] 70 Kč [Zdroj] O2, mobilnihry.o2active.cz [CZ]

9,0

KRIMINÁLNÍ POLICIE: SMRT NA UNIVERZITĚ

Gameloft určuje a zakládá trendy v mnoha kategoriích mobilních her a ve svém nejnovější díle vytvořil další, zcela nový a ambiciózní žánr – logickou investigativní detektivku Kriminální policie: Smrt na univerzitě. Předlohou pro ni se stala populární trilogie seriálů Kriminálka Las Vegas/New York/Miami. Hra vás postaví před vyšetřování záhadami opředené vraždy mladé studentky Shirley Mine, kterou nalezli mrtvou a částečně svlečenou v plážovém motelu nedaleko univerzity. Podle všeho byla zbita a uškrcena. Je jen na vás, jak důkladně ohledáte místo činu, kolik najdete a zanalyzujete důkazů, vyslechnete svědků a spojíte si zjištěné souvislosti, ale rozhodně to nebude lehké. Budete moci použít řadu moderních i tradičních vyšetřovacích postupů od sbírání a porovnávání otisků, přes výslechy svědků až po práci s UV lampou a vyšetření krve. Musíte důkladně prozkoumat celou kolej, odhalit vztahy mezi studenty a profesory a hlavně – věřit pouze důkazům.

[Žánr] Logická adventura [Platforma] Java MIDP 2.0 [Výrobce] Gameloft, www.gameloft.com [Cena] 59 Kč [Zdroj] T-Mobile, www.t-zones.cz [CZ]

8,8

WORMS NEW EDITION

Zapomeňte na helmintofobii a nechte váš mobil ovládnout červy. Samozřejmě pouze virtuálními od vývojářů z THQ. Jejich červí hrdinové mají ovšem k tupým požíračům zkažené stravy skutečně velmi daleko, jedná se totiž o profesionální vojáky s tvrdým výcvikem. Wormíci jsou mrštní a výborně se ovládají. Umí klidně skočit efektní salto vzad pro překonání nejzáludnějších překážek terénu a nebo používat dvanáctero bojových technik, např. střelbu z brokovnice či bazuky, hod granátem, letecký nálet nebo třeba banánovou bombu. Mottem celé hry je lítý boj do posledního červa všemi dostupnými prostředky a bez pravidel. V jednotlivých bitvách lze hrát proti počítači nebo až čtyřem „lidským" protihráčům přes multiplayer a lze také nastavit bohaté herní možnosti. Grafika nabízí zábavnou podívanou s důrazem na bojové efekty, samotné prostředí je ale občas vizuálně chudší. Celkovou bojovou a zároveň zábavnou herní atmosféru doplňují povedené zvuky.

[Žánr] Akční arkáda [Platforma] Java MIDP 2.0 [Výrobce] THQ Wireless, www.thqwireless.com [Cena] 79 Kč [Zdroj] Frogu, www.frogu.cz [EN]

7,9

HRÁČŮV RÁDCE

HRY PRO HOLKY

Hry a dívky, pro mnoho mužů stále nepochopitelná věc. Vývojáři se na to však dívají trochu jinak, a proto se nemůžeme divit, že se na pultech obchodů objevuje stále víc a víc titulů zaměřených právě na něžnější část naší populace. Zajímá vás, které hry by vaší drahou polovičku mohly alespoň trochu bavit? Střílečky či strategie nečekejte…

THE SIMS 2

Co jiného vybrat, než nejprodávanější titul všech dob, o kterém slyšela bezmála každá zástupkyně něžného pohlaví? Simulace reálného života, v níž hráč musí plnit všechny požadavky virtuálního člověka; od zajišťování stálé stravy až po hledání práce. Připojíte se k milionům spokojených hráčů?

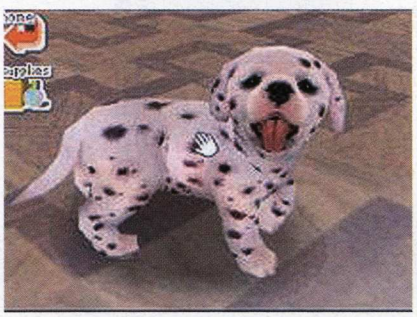
nejoblíbenější ženská hra, mnoho voleb, možností... reálný život je zábavnější

[Platforma] PC, GC, Xbox, PS2, DS, GBA, PSP, Mobily [Žánr] Simulátor života [Rok vydání] 2004 [Cena]

TIP

NINTENDOGS

„Božínku, ten je krásnej… A koukejte na ten roztomilej kukuč." Dámy, přiznejte se, která z vás tato slova při pohledu na nějakého hafana nevypustila z pusy? Pokud si však ještě na vlastního psa netroufáte, vyzkoušejte handheldové Nintendogs. V nich lze pečovat o svého virtuálního pejska, splňovat veškeré jeho požadavky, hrát si s ním, nebo třeba řešit jeho trápení. A navíc nesmrdí.



originální námět, technické zpracování, plno možností místy složité ovládání

[Platforma] DS [Žánr] Simulátor psa [Rok vydání] 2005 [Cena] 1 299 Kč

TIP

SINGLES

Světoznámý a nevídaný úspěch The Sims vyvolal hned několik odpovědí v podobě konkurenčních titulů postavených na stejném principu. Nejúspěšnější z těchto kopií se stali právě němečtí Singles. Ti staví na stejném základě (tedy lidé v domě, které je nutné ovládat), avšak kladou větší důraz na partnerské vztahy, flirtování či erotiku.

grafické zpracování, první hodiny jsou velice zábavné po určité době hodně stereotypní, málo lokací

[Platforma] PC [Žánr] Simulátor života [Rok vydání] 2004 [Cena] 99,90 Kč (Doupě 4/06)

TIP

BRATZ: ROCK ANGELZ

Bratz: Rock Angelz je titul určený vyloženě děvčatům. Bratz jsou totiž plné bulvárních časopisů (jeden takový se naše hrdinky rozhodnou vytvořit), nutně růžové módy a údajně také rockové muziky (co by to totiž bylo za správné holčiny, kdyby nezakládaly rockovou kapelu). Tipuji, že 90 % čtenářů této stránky se právě usmívá. Avšak pozor, ono je to vážně zábavné!

místy příběhová linie, pro náctileté dívky zábavné příliš krátké, určeno pro úzký okruh hráček

[Platforma] PC [Žánr] Adventura [Rok vydání] 2006 [Cena] 799 Kč

TIP

ZOUFALÉ MANŽELKY

Bylo jen otázkou času, kdy se jeden z nejpopulárnějších „ženských" seriálů dostane i na monitory počítačů. Mužská populace nad hrou asi ohrne nos stejně jako nad seriálem (náhodou je lepší než Star Trek! Pozn. MS), nicméně pro dámy představuje nutnost. A je jedno, že titul neoplývá nejnovějšími technickými prvky. Jsou tam Zoufalé manželky a je to podobné Simsům, co víc si přát?

zpočátku hratelnost, objevování tajemství minimální interakce, přílišná jednoduchost

[Platforma] PC [Žánr] Simulátor života [Rok vydání] 2006 [Cena] 799 Kč

TIP

SINGSTAR

Vcelku nezanedbatelné procento dívek mladého věku někdy uvažovalo o kariéře zpěvačky. Ještě než se ale zkusíte přihlásit do (zcela jistě připravované) další série soutěže SuperStar, doporučujeme vyzkoušet originální věcičku Singstar. Stačí vzít speciální mikrofon, připojit ho k PS2, vybrat nějakou písničku a zkusit svoje umění potrénovat prostřednictvím televize.

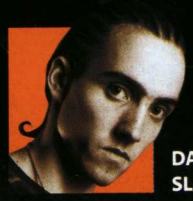
originální nápad, zábavné například na párty stále malé množství písniček

[Platforma] PS2 [Žánr] Simulátor zpěvu [Rok vydání] 2006 [Cena] 1 999 Kč

TIP

Ladislav Nosáková, stálý spolupracovník Doupěte
Prvních čtrnáct dní na silnici ho stálo tři tisíce

BLOG
ANEB ZÁPISNÍČEK REDAKTORŮV



DAVID SLÁMA

HELL, IT'S ABOUT TIME

Legenda se vrací. Společnost, která se proslavila tím, že každá její hra byla bomba, ohlásila nový titul. Blizzard Entertainment chystá Starcraft 2 – oznámení této zprávy učiněné slovy citovanými v nadpisu ve mně vyvolalo příval pocitů, jaké si pamatuji z dob, kdy jsem se zatajeným dechem fascinovaně zíral na rozsvícený vánoční stromeček. Blizzardí hry jsou již tradičně očekávány s neskrývanou ochotou akceptovat jakékoliv množství hypu, protože zprávám nejdřív jednoduše uvěříte a až poté zjišťujete, co je na nich pravdy. Přesto lze nakonec v záplavě fám a klepů najít nějaké objektivně uvěřitelné informace – konec konců o druhém Starcraftu jste si již určitě stihli přečíst v novinkové části Doupěte od Michaela Sterna. Pokud by vás zajímal můj pohled na věc, naleznete jej na stránkách **www.doupe.cz**, když do vyhledávání zadáte magické číslo 116678 (to je tajná cifra vašeho lístku do světa Starcraftu).

Oznámení pokračování možná nejlepší real-time strategie všech dob ve mně probudilo mohutnou tsunami nostalgie, která přiměla nalézt zašantročenou originálku Starcraftu i s datadiskem Brood War a vrátit se do roku 1998, kdy původní hra vyšla, respektive o něco později, kdy jsem si Starcraft poprvé zahrál. Dlužím si totiž jednu drobnou maličkost, a to tyhle klenoty strategického žánru konečně dohrát. Kvůli desítkám hodin strávených u multiplayeru totiž na mise pro jednoho jaksi nezbyl čas. Starcraft za desetiletí života neztratil nic ze své strhující hratelnosti, dovolte mi tedy vám jej připomenout (a pokud se mezi vámi najdou tací, kteří ještě s hrdiny, jako je Raynor, Kerriganová, Tassadar či Zeratul, neměli tu čest, čtěte dvojnásob pozorně!)

Starcraft byl na jedné straně duchovním nástupcem populárního Warcraftu 2, na straně druhé jeho koncepci obrátil vzhůru nohama, naruby a ještě s ní malinko zaštěrchal. Ve Warcraftu 2 jste těžili dvě suroviny (plus olej pro námořní jednotky, ale ten stál jaksi mimo), užívali si fantasy prostředí a hráli za jednu ze dvou ras, přičemž jejich budovy a jednotky byly vzájemnými ekvivalenty. Ve Starcraftu jste těžili dvě suroviny, ale tím podobnost končí. Sci-fi prostředí bylo jen pláštěm zdobícím geniální herní koncepci tří zcela rozdílných ras bez ekvivalentních jednotek (a místy i budov), které byly přesto dokonale vyvážené.

Nejrychleji pochopitelní byli Terrani, v podstatě lidé kolonizující všechny kouty vesmíru. Budovy a mechanické jednotky si mohli opravovat, většinu budov odlepit od země a vzduchem přemístit jinam, stavba probíhala standardním způsobem. Na terranské bunkry, obléhací tanky či mocné battlecruisery se nezapomíná.

Do víru bitvy se ponořili také krvelační, zběsilí a hmyzovití Zergové. Jejich budovy jsou vlastně žijícími organismy, které kolem sebe šíří podivnou látku, na níž lze stavět další organické stavby. V případě zranění se navíc zergské jednotky i budovy pozvolna léčí, a aby toho nebylo málo, jejich bojovníci se líhnou z kukel u hlavní budovy a instalace vznikají přímo zmutováním dělníka!

Třetím do mariáše jsou Protossové, vznešený druh, který později malinko rozhodí zjištění, že byl stvořen stejně jako Zergové jinou rasou. Protossové jsou extrémně náročni na management surovin, jejich jednotky jsou vzácné a drahé, ale vhodně použité mohou dokázat opravdu hodně. Dělníci Protossů nemusí čekat u budov, dokud se nepostaví – jen otevřou portál a věnují se něčemu jinému. Ovšem všechny stavby jsou závislé na energii dodávané Pylony. A nakonec to nejlepší – zdraví jednotek se u Protossů dělí na vlastní životy a štíty, jež se neustále dobíjejí.

Tak co, víte kterou stranu si vybrat? Ať už to bude kterákoliv, můžete si být jisti, že šance jsou stejné – to je unikum, které drží Starcraft ještě dnes mezi progamingovými tituly. Přidejte k tomu stále atraktivní a detailní 2D izometrickou grafiku či editor misí s širokými možnostmi a klidně hře odpustíte zasekávání stavařů mezi budovami nebo na dnešní dobu poněkud rozporuplný pathfinding jednotek.

SLOVNÍK REDAKTORSKÝ: VYBRANÉ POJMY

Přemýšleli jste někdy o tom, co si představit pod místy podivnými pojmy používanými v hantýrce herních redaktorů? Případně i o významu na první pohled banálních slov, na která narazíte snad v každém článku? Rozhodl jsem se za zády kolegů zveřejnit alespoň několik výrazů z našeho tajného příručního slovníčku.

Redakce – moderní obdoba ráje; místo plné nejvýkonnějších počítačů, všech konzolí i handheldů, nejnovějších her a usměvavých redaktorů; prostě ráj, každý ví, že existuje, jen nikdo neví kde

Uzávěrka – část měsíce, kdy si sypete kávu do hrnku polévkovou lžící

Deadline – datum, kdy jste bezpochyby dead; zvláště tehdy, pokud se na vás šéfredaktor dožaduje čehokoliv, co by jen vzdáleně mohlo připomínat článek

Preview kód – verze hry, jež sice ještě neobsahuje všechny featury, zato ale disponuje všemi bugy

Review kód – verze hry, která už obsahuje všechny featury a prý ji před vylisováním měli betatesteři – nepochybně jako podšálek

Preview – článek, v němž se tváříte, že o hře víte vše, přestože jste ji nehráli

Recenze (či též review) – článek, ve kterém se tváříte, že o hře víte vše, přestože jste ji nehráli… ehm

Návod – článek, v němž se tváříte… má to ještě cenu?

Hodnocení – věc, kvůli které byla vynalezena desetistěnná kostka

Téma – článek, který tvoříte desítky hodin, během nichž se z laika v dané oblasti proměníte na dokonalého experta, aby vám pak náhodný člověk, jenž se shodou okolností danou tematikou zaobírá celý život, napsal, že jste úplný idiot

Grafika – nejdůležitější složka hodnocení, přestože to všichni popírají

Hratelnost – mytická složka hodnocení, kterou se dá zdůvodnit jakákoli známka

Revoluční hratelnost – pojem, jehož použitím v recenzi zničíte prodejnost jakéhokoli titulu

Korektor – člověk, o němž doufáte, že bude číst váš článek napsaný po desátém kafi o půl páté ráno ještě dřív než čtenáři

HARDWARE NEWS

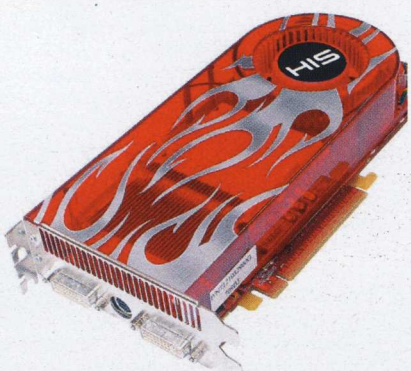
Milionářská karta

Grafickou kartu GeForce 8800 Ultra si může kvůli její vysoké ceně dovolit málokdo. Při docela malém rozdílu oproti GeForce 8800 GTX považuje většina lidí právem částku dokonce za nehoráznou. Lze jen doufat, že výrobci i nVidia dostanou rozum a částku nasadí oněch 10 až 15 % nad cenu modelu GTX, tedy tak, aby to odpovídalo nárůstu výkonu. Leadtek pravidelně patří mezi výrobce s nejnižší cenou na našem trhu, a tak snad přinese „Ultry" za rozumné peníze.

[grafická karta]
LEADTEK GEFORCE 8800 ULTRA 768 MB
cena 22 000 Kč
www.leadtek.com

Víte, kolikátého je?

Společnost HIS potěšila fanoušky grafik a zřejmě naštvala AMD, když si spletla den vypršení embarga na nové Radeony a na svém webu zveřejnila kompletní informace o novém produktu HIS Radeon HD 2900 XT. Tato karta s čipem R600 dodržuje referenční design ATI, od firmy HIS se ale brzy zřejmě dočkáme verze s jiným chladičem.



[grafická karta]
HIS RADEON HD 2900 XT 512 MB
cena 11 500 Kč
www.hisdigital.com

Kámen s duší muzikanta

Creative již vyrábí příslušenství i pro hudební přehrávače iPod, to mu ale nebrání uvádět vlastní konkurenty hudebních skříněk od Apple. Novinka Zen Stone míří především proti iPodu Shuffle. Přehrávač bez displeje jen s tlačítky má skutečně tvar malého oblázku. Oproti Shuffle ale neobsahuje integrovaný klip na opasek. Ten je součástí volitelného příslušenství – vybrat si můžete nejen z šesti barev přehrávače, ale také různých pásků na ruku nebo poutek ke klíčům. Dostupná bude i dokovací stanice s reproduktory.

[hudební přehrávač]
CREATIVE ZEN STONE
cena odhadujeme 1 800 Kč
www.creative.com

Radek Babíček, redaktor Computeru
Na stole si uklízí jen v případě, že už si nemá kam položit nohy

Mixle v kapse

Pokud mixujete hudbu, nemusíte se v této zálibě omezovat ani na cestách. Připravovaný přehrávač Pacemaker spojuje základní schopnosti mixážního pultu s hudebním přehrávačem. Zařízení velikosti kapesního přehrávače obsahuje dva nezávislé výstupy zvuku, touchpad pro plynulé přelévání zvuku mezi dvěma souběžnými skladbami, označování smyček, změnu rychlosti a další výbavu. S barevným displejem a 120GB diskem poslouží i jako obyčejný přenosný přehrávač. Na trhu bude v říjnu.

[kapesní mixpult]
PACEMAKER
cena prozatím neurčena
www.pacemaker.net

S trubičkami na grafiku

Chlazení komponent je stále diskutovanějším tématem. Není proto divu, že se mu věnuje celá řada výrobců, mezi nimiž je Titan téměř legendou. Jeho poslední počin nese jméno Twin Turbo a je určen pro chlazení výkonných grafických karet. Obsahuje celkem čtyři trubičky heatpipe, které odvádí teplo do hliníkového pasivu ochlazovaného dvěma 8cm větráky.

[chladič grafické karty]
TITAN TWIN TURBO
předpokládaná cena 900 Kč
www.titan-cd.de

Modrá záře nad klávesnicí

Microsoft ve spolupráci se společností Razer, předním výrobcem herního příslušenství, již uvedl herní myš Habu. Nyní se k ní přidává také herní klávesnice Reclusa. Modře podsvícená drátová klaviatura obsahuje šest makrotlačítek pro nastavitelné kombinace kláves, dva otočné ovladače s volitelnou funkcí a čtyři tlačítka po stranách, rovněž nastavitelná. Klávesnice jinak razí klasický střih, Insert a Delete jsou tedy pěkně u sebe. Klávesy mají navíc optimalizovaný stisk pro rychlou odezvu ve hrách.

[herní klávesnice]
MICROSOFT RECLUSA
cena 1 960 Kč
www.microsoft.com

Nový KATALOG MOBILŮ jaro/léto 2007

180 stran ZA 99,90 KČ!

Pomůžeme s výběrem nového mobilu

Přehled bazarových telefonů

Zajímavé originální příslušenství

Podrobný přehled všech důležitých parametrů

Operátoři: přehled služeb, ceníky, seznam prodejen, dotované telefony

Nejlepší programy a hry pro váš mobil

170 přehledných recenzí všech prodávaných i připravovaných mobilů

Unikátní průvodce při výběru nového mobilu

CPRESS

www.cpress.cz

vydává Computer Press, a. s.

TEST A TECHNOLOGIE RADEONU HD 2900 XT

I PRO DIRECTX 10 UŽ JE JIŽ Z ČEHO VYBÍRAT

JEDEN TERAFLOP BYL DOSUD POVAŽOVÁN ZA DOLNÍ HRANICI SUPERPOČÍTAČŮ – TU MŮŽETE PŘEKROČIT SE DVĚMA KARTAMI

Na grafický čip R600 si všichni hráči nebo prostě jen fandové karet ATI Radeon museli počkat pěkně dlouho. Po měsících průtahů však ATI, mezitím zakoupená společností AMD, s novým Radeonem HD 2900 XT konečně vyrukovala. A rovnou se rozhodla představit další, levnější a též DirectX 10 podporující deriváty – Radeony HD 2600 a 2400 i jejich mobilní verze.

Jak se předpokládalo, v případě nové série Radeonů HD 2000 bylo na co čekat. ATI se nyní může chlubit několika prvenstvími – první 512bitová paměťová sběrnice na grafické kartě, první grafické čipy vyrobené 65nm procesem a první specializovaná teselační jednotka v čipu.

To nejlepší z PC i Xboxu 360

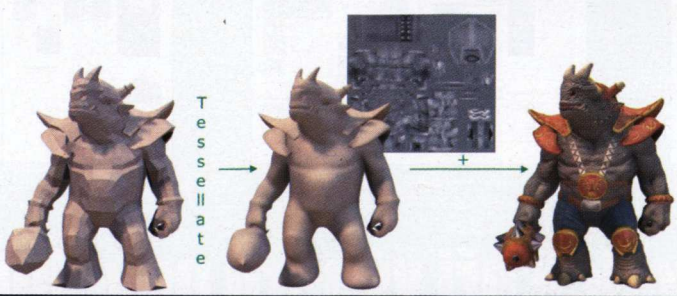
Už jste asi také zvykli, že uvedení nové řady grafických karet začíná vlajkovou lodí. U Radeonů HD 2000 tomu není jinak, i když při letmém pohledu na parametry se vkrádá stín pochybností – je již připraven nějaký Radeon HD 2950 XT nebo 2900 XTX s očekávaným 1 GB pamětí GDDR4 a jádrem vyrobeným 65nm procesem s frekvencí přes 800 MHz? HD 2900 je totiž jako jediný vyroben 80nm procesem, HD 2600 a HD 2400 už 65nm. Na přímý dotaz lidé z AMD odpovídají jen „no comment".

Zjednodušeně řečeno R600 si bere něco z Xenosu (grafický čip Xboxu 360, první běžný grafický čip s unifikovanou architekturou – tedy uspořádáním, kde shader procesory zpracovávají jak pixel, tak vertex shader kód), něco z Radeonů X1950 a přidává pár nových vymožeností jako například už zmíněný „teselátor" (více na obrázku).

Superpočítač ve dvou grafikách

Srdce R600 tvoří 320 superskalárních stream procesorů, kterým práci (vertex, geometry nebo pixel shader kód) rozděluje jednotka poeticky nazvaná „ultra-threaded dispatch processor". V čipu R600, stejně jako v Xenosu nebo nVidia G80 tedy už nenajdete žádné vyhrazené pixel či vertex shader jednotky, ale pouze tyto univerzální stream procesory, které umí spočítat jakoukoli z těchto úloh.

Ačkoli má GeForce 8800 GTX těchto procesorů „jen" 128 a Radeony série X1900 pouze 48, neznamená to, že by byl R600 automaticky téměř 3×, resp. dokonce 6,7× rychlejší než tyto čipy. Vše záleží na tom, kolik operací jsou schopny tyto jednotky provést a jak efektivně je v praxi budou vývojáři využívat. Pokud by došlo k ideální situaci a tedy současnému vytížení všech 320 stream procesorů (uspořádaných do čtyř SIMD polí po 80 stream jednotkách), bude celkový výkon R600 činit 475 GFLOPS (237 GFLOPS pro násobení a sčítání v plovoucí desetinné čárce). Jeden teraflop byl dosud považován za dolní hranici kategorie superpočítačů – tu můžete překročit se dvěma přetaktovanými kartami v režimu CrossFire. AMD se tak může pochlubit čipem s 1 GFLOPS na mm² a 3,4 GFLOPS na spotřebovaný watt.



Teselace v praxi – nová jednotka v GPU dokáže (s hardwarovou akcelerací) dopočítat jemnější trojúhelníkovou síť předtím, než je na model nanesena normálová/displacement mapa dodávající detaily. Pro dopočítání je možno použít vícero algoritmů (N-pláty, Bezier, B-spline, NURBS nebo Catmull-Clark) a teselace je adaptivní (programátor může kontrolovat, kde se má a kde se nemá použít).

Mirek Jahoda, šéfredaktor Computeru
Stále se usmívá, i přesto, že je šéfredaktorem už několik měsíců

A chlubit se jím skutečně může – GPU se stále častěji používá nejen pro vykreslování 3D grafiky, ale také pro různé náročné vědecké výpočty. AMD zde nasazuje svůj open source jazyk podobný assembleru (ACML) a dává možnost už existujícím řešením (více na www.gpgpu.org), nVidia jde zase cestou dodání kompletního jazyka vyššího řádu (CUDA).

Co kvalita obrazu?

Hráče, kteří nehledí jen na snímkovou frekvenci, určitě potěší, že ATI svůj vysoce kvalitní režim anizotropního filtrování (technika zlepšující vzhled především vzdálenějších textur) nastavila nově jako jediný a implicitní. Anizotropní filtrování se dočkalo drobných vylepšení v podobě optimalizací pro situace, kde dosud nefungovalo ideálně. Pokud ale na kartách nVidia GeForce 8x00 nastavíte vysoce kvalitní režim (ten tedy není režimem výchozím), bude výsledek ještě o malý chloupek lepší.

Mnohem větších změn doznal anti-aliasing. ATI v něm bylo vždy průkopníkem a až do příchodu GeForce 8800 mělo nad nVidií technologicky navrch. I minulá generace (Radeony X1000) podporuje kromě běžného vyhlazování hran – metodou multi-sampling – adaptivní anti-aliasing (vyhlazuje hrany na průhledných texturách jako např. ploty, listí apod.), Super AA (anti-aliasing v režimu CrossFire) a tzv. dočasný anti-aliasing (temporal – funguje pomocí rychlého promítnutí dvou po sobě jdoucí snímků s různým rozložením vzorků anti-aliasingu, pro lidské oko se tak vyhlazování jeví jako dvojnásobného stupně při zachování výpočetní náročnosti).

Nejenže ATI GeForce 8800 dohnala (16× vyhlazování), ale v některých ohledech i překonala. Neumí sice přímo 16× MSAA, ale nabízí zcela nový přístup – CFAA (Custom Filter Anti-Aliasing, více na obrázku). Při něm počítá i se vzorky ze sousedních pixelů a zatím to vypadá, že výsledky jsou pro všemožné úhly dobré. V některých případech ale může dojít k rozmazávání. Narazíte-li na hru, kde se tak častěji děje, použijte raději běžné vyhlazování pomocí MSAA (Box filter). CFAA nabízí až stupeň 16×, režimy označené 12× a 24× jsou kombinací multi-samplingu a algoritmů pro detekci hran.

CFAA funguje se všemi předchozími technologiemi anti-aliasingu od ATI dohromady, funguje samozřejmě i s HDR. Díky plné programovatelnosti může ATI kdykoli algoritmus změnit a zlepšit tak výkon nebo výslednou kvalitu vyhlazení. Aliasing je hodně závislý na lidském vnímání, a tak může hledání ideálního rozložení vzorků pro vyšší režimy trvat.

Filmovým maniakům

Pro ty, kteří si grafiku nekupují kvůli hrám, má ATI po vzoru nVidie připraven zcela nový videoprocesor (UVD). Ten by měl akcelerovat ještě více úloh souvisejících s přehráváním videa (především toho HD) než G84 z GeForce 8600 (resp. akceleruje to samé, ale podle AMD nVidia zatím neakceleruje bitstream processing a entropy encoding v případě kodeků VC-1, ale jen u H.264/AVC). V oblíbeném HQV benchmarku ATI nVidii dohnala a nejlepší čipy obou firem dosahují 128 ze 130 bodů (118 v PAL verzi).

S videem je spjata další novinka nových Radeonů. Nabízejí totiž výstup HDMI (přes speciální redukci z DVI-I výstupu, který tedy ve svých pinech přenáší i zvuk) a zvukový kodek. Díky tomu nemusíte zapojovat ještě další kabel pro audio a také můžete odděleně ovládat systémový zvuk a zvuk patřící k HDMI. Akcelerace videa a podpora HDMI včetně zvuku je zahrnuta pod název Avivo HD.

Radeon HD 2900 XT – hlučnost, teplota, spotřeba

Nechme obecnou rovinu na pokoji a vrhněme se do zhodnocení první, nejatraktivnější a v současné době také nejrychlejší karty ATI – Radeonu HD 2900 XT.

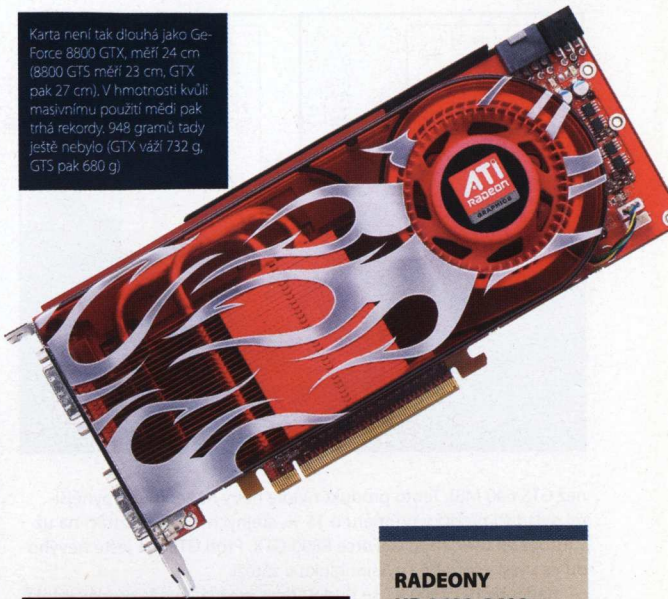
Hlučnost jsem měřil hlukoměrem ve ztichlé místnosti, hlukoměr byl umístěn stále na stejném místě, pro zátěž byla použita hra Oblivion (náročná scéna, 2 560 × 1 600, 4× AA, 16× AF, čtyři minuty). Všechny větráky kromě jednoho supertichého ve zdroji Corsair HX620w byly pro účely měření zastaveny.

Na rozdíl od referenčního chlazení předchozích Radeonů X850, X1800 nebo X1900 nezačne větrák HD 2900 XT příšerným hukotem, ale od zapnutí až po práci ve Windows je velice tichý. Ihned po přepnutí do 3D však zařadí druhý rychlostní stupeň a dává o sobě vědět jako GeForce 8800 GTX po delší zátěži. Dále už produkovaný hluk nestoupá a při velmi nízkém hluku okolí (pod 30 dBA) jsem naměřil zhruba stejnou hodnotu jako u 8800 GTX. Subjektivně posouzeno byl však produkovaný hluk lidskému uchu nepříjemnější a výraznější.

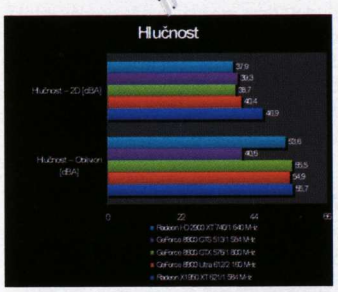
Výkon mezi 8800 GTS a GTX

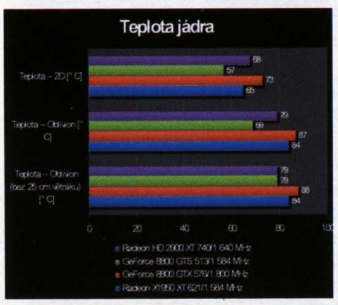
Doufejme, že se ovladače Catalyst brzy zlepší, protože v 3DMarku, ve hrách F.E.A.R., Quake 4 anebo X3: Reunion ukazuje R600 velký potenciál. Problémem současné verze ovladačů je velmi pomalý anti-aliasing a propady po jeho zapnutí často znemožňují jeho použití.

V rozlišení 2 560 × 1 600 pixelů dochází také k většímu propadu než u GeForce 8800 GTX a to je vzhledem k papírovým parametrům nového Radeonu trošku překvapení. AMD to také brzy poznala a svou cenou kartu staví proti GeForce 8800 GTS 640 MB (399 USD, nové Radeony budou s marží výrobců tedy jen o něco málo dražší



Karta není tak dlouhá jako GeForce 8800 GTX, měří 24 cm (8800 GTS měří 23 cm, GTX pak 27 cm). V hmotnosti kvůli masivnímu použití mědi pak trhá rekordy. 948 gramů tady ještě nebylo (GTX váží 732 g, GTS pak 680 g)





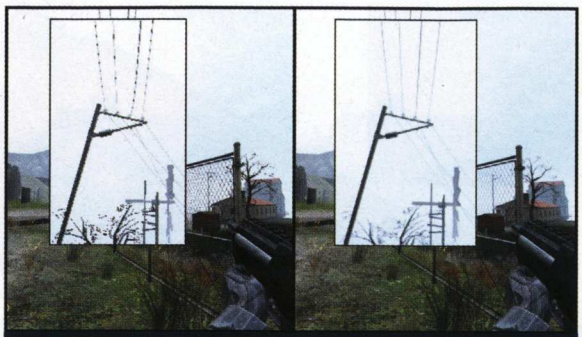
RADEONY HD 2600, 2400 A MOBILNÍ VERZE

Radeon HD 2900 XT není jediným novým produktem ATI, DirectX 10 ovlivní i střední a nižší třídu. Radeon HD 2600 XT si to zřejmě rozdá s GeForce 8600 GTS, Radeon HD 2600 Pro pak s 8600 GT a Radeony HD 2400 (XT a Pro) půjdou proti 8500 GT. Parametry a fotografie je možné zveřejnit už nyní, na benchmarky platí embargo do konce června. AMD chce, aby karty byly s prvními testy dostupné minimálně u distributorů.

Spotřeba	Radeon HD 2900 XT 740/1 640 MHz	GeForce 8800 GTS 513/1 584 MHz	GeForce 8800 GTX 576/1 800 MHz	Radeon X1950 XT 621/1 584 MHz
Spotřeba – 2D [W]	159	144	179	120
Spotřeba – max. kromě Lost Coast [W]	307	247	300	251
Spotřeba – max. (Vista) [W]	322	255	295	255
Spotřeba – 3DMark06 [W]	306	225	277	240
Spotřeba – Lost Coast (2S, AAAF) [W]	321	234	295	252

Testovací sestava	
Procesor	Intel Core 2 Extreme X6800 (2,93 GHz, 4 MB L2 cache)
Chladič procesoru	Cooler Master HyperTX
Základní deska	Gigabyte GA-965P-DS4
Paměti	Corsair DDR2-1066 @ 800 MHz 4-4-4-12
Pevný disk	Seagate Barracuda 7200.7+, 160 GB, SATA
Zdroj	Corsair HX620w (12V1: 18A; 12V2: 18A; 12V2: 18A)
Skříň	Enermax Chakra
Testované grafické karty	ATI Radeon HD 2900 XT, 512 MB
	Asus GeForce 8800 GTS, 640 MB
	nVidia GeForce 8800 GTX, 768 MB
	Sapphire Radeon X1950 XT, 512 MB
Operační systém	Windows XP Professional SP2
	Windows Vista Ultimate x64
DirectX	9.0c, April 2007
	10 (pro CoJ ve Windows Vista)
Ovladače	nVidia ForceWare 158.19 (158.18 a 158.42 ve Vistě)
	ATI Catalyst v8.37 pro Radeon HD 2900 XT
	ATI Catalyst 7.4 pro Radeon X1950 XT

Další testy a podrobnosti najdete na jdi.zive.cz/R600



16× CFAA ve spojení s adaptivním vyhlazováním v ukázce ze hry Half-Life 2 (vlevo bez anti-aliasingu, vpravo se zmíněnou kombinací) – doufejme, že se nepotvrdí obavy, že by v některých případech mohl CFAA kvůli počítání se sousedními pixely rozmazávat podobně jako Quincunx u starších GeForce. Pravděpodobnost by měla být v každém případě nižší, protože se počítá více vzorků z vlastního pixelu. (zdroj: AMD)

než GTS 640 MB). Tento produkt nVidie nový Radeon už s nynějšími ovladači předčí v průměru o 15 %, stejných 15 % ale ztrácí na už v listopadu uvedenou GeForce 8800 GTX. Proti GTS má ještě nevýhodu ve vyšší spotřebě i vyšším hluku v zátěži.

Radeony HD 2900 XT se budou dost možná i u nás prodávat také ve speciálním CrossFire balení (dvě karty dohromady), díky němuž můžete získat celkovou slevu 100 USD. Zlepší-li se ještě ovladače (třeba až na výkon 8800 GTX), naučí-li AMD výrobce používat zajímavou teselační jednotku a bude-li koncová cena v Evropě opravdu jen o oněch pár desítek dolarů nad oznámenou, přibude na trhu velmi výhodná karta nejvyšší třídy.

Zajímá mě výkon v DirectX 10

Nakonec jsme se tedy dočkali a výsledek je pro našince více než pozitivní – vybízí k další cenové válce a zdravému konkurenčnímu prostředí. Rovnice pro nákup grafické karty (mám-li méně než pět tisíc, jdu pro Radeon X1950 Pro, mám-li více, beru až rovnou 8800 GTS nebo dokonce GTX, nic mezitím) by se také mohla po několika měsících konečně změnit.

Rozhodně zatím nechtějte, aby vám někdo řekl, jaký výkon budou mít karty v DirectX 10 hrách. Call of Juarez je jen první vlaštovkou a mám pocit, že by stejně dobře mohl vypadat se shader modelem 3.0, Lost Planet vyšlo zatím jen v demoverzi a krátká dema pro ukázky výkonu geometry shaderu (v nich propadá GeForce 8800) nebo variance shadow maps (v nich to nejde Radeonu HD 2900) budou za pár měsíců přebita tím, co se v praxi opravdu bude používat. Otázka zní: I kdyby měla G80 opravdu slabý geometry shader, dovolí nVidia, aby se to v DirectX 10 hrách z většiny zařazených do jejího programu, opravdu ukázalo?

VERDIKT

9,3
celkové hodnocení

+
- DirectX 10
- Teselační jednotka
- Rezerva pro přetaktování
- Výchozí kvalita obrazu (AF)

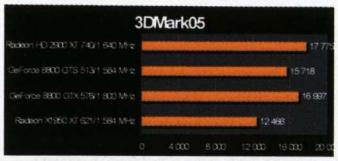
–
- V zátěži hlučnější
- Spotřeba
- Nestandardní napájení pro přetaktování
- Není rychlejší než GeForce 8800 GTX

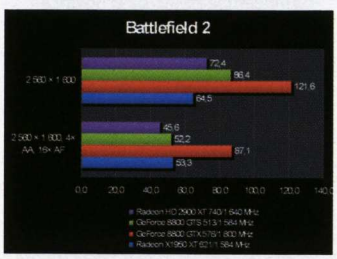
syntetický výkon (10 %)	10
výkon ve hrách (50 %)	9
funkce čipu (10 %)	10
funkce karty (10 %)	10
cena (20 %)	9

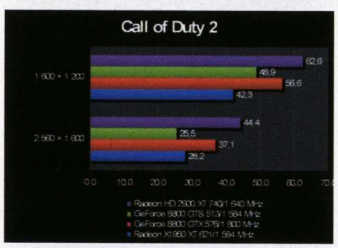
Nová karta ATI je vzhledem k předpokládané ceně vynikajícím a technicky pokrokovým kusem hardwaru. Určité zklamání pramení z dlouhého čekání a z toho, že si HD 2900 XT zatím netroufá na nejlepší GeForce.

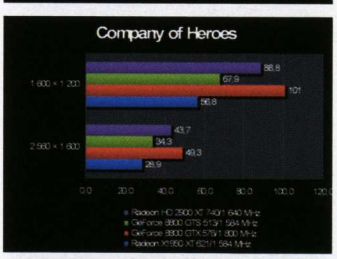
INFO

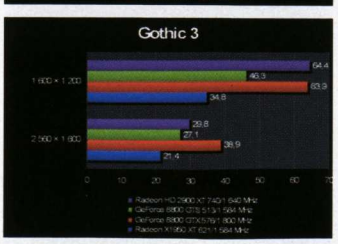
[Produkt] grafická karta
[Zdroj] AMD, Praha
[Cena] 9 600 Kč (e-shop)

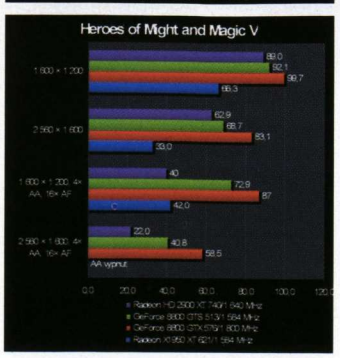


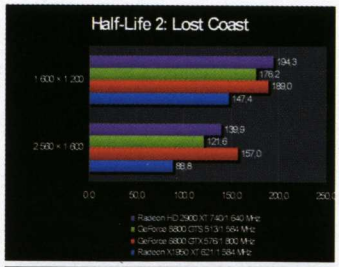


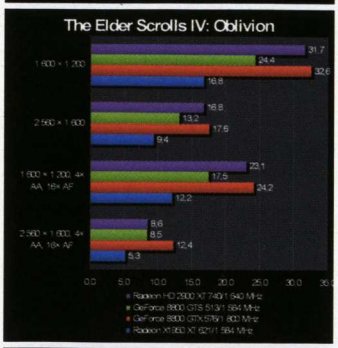


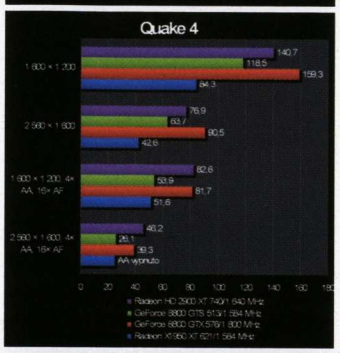


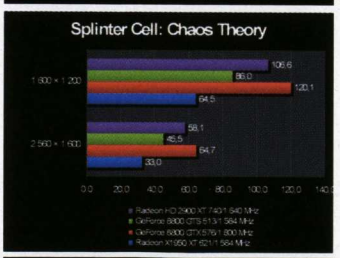


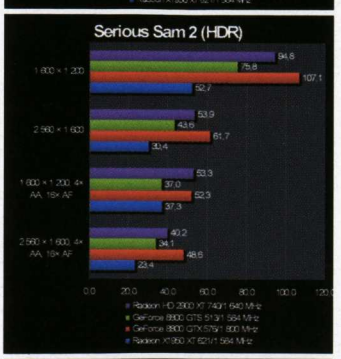


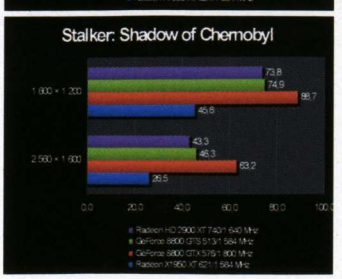












TEST: MYŠ RAPTOR-GAMING M3

Mezi notorickými značkami herních ovladačů a myší se občas mihne i méně známé jméno, které přinese něco nového. Německá firma Raptor-Gaming má v portfoliu bohatou nabídku herního příslušenství, ze kterého jsme vyzkoušeli herní myš a dvojici podložek

Myš s jednoduchým označením M3 představuje nejvyšší model z nabídky Raptor-Gaming. Vyznačuje se netradičným tvarem, který se kupodivu dá použít i při držení levou rukou (samozřejmě bez možnosti použít boční tlačítka). Rozšíření spodní části myši do šířky není pouze hříčkou designérů, ale funkční ergonomickou pomůckou. Majitelé menších i větších rukou si mohou dlaň i prsty pohodlně odložit na myš a vozit ji tak celou. Ti s větší tlapkou si bohužel budou muset zvyknout na prsty čouhající směrem dopředu, které ale při hraní nijak neobtěžují.

Emtrojka není nejlevnější, a proto v její výbavě nemůže chybět ani možnost přizpůsobení rozlišení a výrobce také přidal možnost úpravy hmotnosti v rozmezí 120 až 140 g. Zajímavě je realizovaná i změna DPI pomocí tlačítka nad kolečkem, které po stisknutí umožní kolečkem vybrat citlivost v rozmezí 400 až 2 000 DPI. Kombinace vhodně nastavené citlivosti, správné podložky a dostatečné hmotnosti vytváří skutečně smrtelně přesnou kombinaci.

„POD KVALITNÍ MYŠ BYSTE MĚLI DÁT I KVALITNÍ PODLOŽKU

Na ovladačích se šetřilo

Navzdory vysoké citlivosti myš neumí využít vyšší frekvence USB portů a trpí mírným opožděním reakcí (zhruba 7 ms proti 1–2 ms u nejlepší konkurence). Povrch těla myši se dobře drží a neklouže ani po delším hraní, kolečko se však mačká poměrně těžko a nehodí se pro rychlé nasazení ve hře. Nutnou součástí komplikovanějších myší je samozřejmě i ovladač, který v tomto případě nabízí základní sadu nastavení a možností, se kterou se zatím nemůže rovnat pokročilejší konkurenci.

Raptor-Gaming se v případě M3 vyřádil i na doplňcích a balení. V úhledné plechové krabici nechybí dvojice obalů, jež slouží jak pro samotnou myš, tak pro sadu přídavných závaží nebo dvě kompletní sady náhradních teflonů. Ty jsou na myši až čtyři a díky rovnoměrnému rozmístění a malé ploše pomáhají rychlému manévrování.

Microsoft Habu	Raptor-Gaming M3	Logitech G5 Laser Mouse
1 500 Kč	1 567 Kč	1 660 Kč

VERDIKT

7,0
celkové hodnocení

- ▲ Přizpůsobení hmotnosti
- ▲ Nastavení DPI
- ▲ Přesnost
- ▼ Vyšší cena
- ▼ Zpoždění reakce
- ▼ Horší ovládací program

Snímač	8
Vlastnosti	7
Ergonomie	8
Software	4

INFO

[Produkt] Optická myš
[Výrobce] Raptor-Gaming
[Zdroj] www.raptor-gaming.com
[Cena] 1 567 Kč

Připojení: USB • **počet tlačítek:** 4 + kolečko s možností stlačení a přepínač DPI • **počet programovatelných tlačítek:** 5 • **délka kabelu:** 2,5 m • **rozlišení snímače:** 400 až 2 000 DPI

RYCHLÁ P5

Kromě běžných „hadrových" podložek jsou v herním světě oblíbené i tvrdé plastové varianty. Model P5 zastupuje právě tuto třídu a hodí se pro hráče používající vysokou citlivost, kteří vyžadují maximálním přesnost i při malém pohybu. Struktura povrchu je speciálně přizpůsobená pro lepší klouzání myší, které po tvrdém černém plastu jezdí skutečně rychle především díky malé styčné ploše. Drsný povrch je však náchylný na zašpinění, které ovšem můžete lehce odstranit teplou vodou a mýdlem. S dostatečnými rozměry a pevným přilnutím ke stolu za pomoci 12 gumových bodů se hodí pro náročnější hráče, kteří nechtějí investovat do několikanásobně dražšího etalonu třídy pod značkou Func Surface.
cena: 411 Kč

ROZLEHLÁ P4

Důležitým doplňkem herních myší jsou nepochybně i podložky. V nabídce Raptor-Gaming jsme pro vyzkoušení vybrali velký model P4. Ten je vyroben z tenké a ohebné gumy potažené hustou tkaninou. Podložku s úctyhodnou plochou o rozměrech 400 × 300 mm lze jednoduše srolovat do trubičky a snadno přenášet. Právě díky rozměrům se nejvíce hodí pro hráče používající nízké citlivosti, kteří dělají s myší dlouhé a rychlé pohyby. Testování odhalilo až nápadnou podobnost se Steelpad QCK, kterou lze považovat za jednu z nejlepších textilních podložek.
cena: 530 Kč

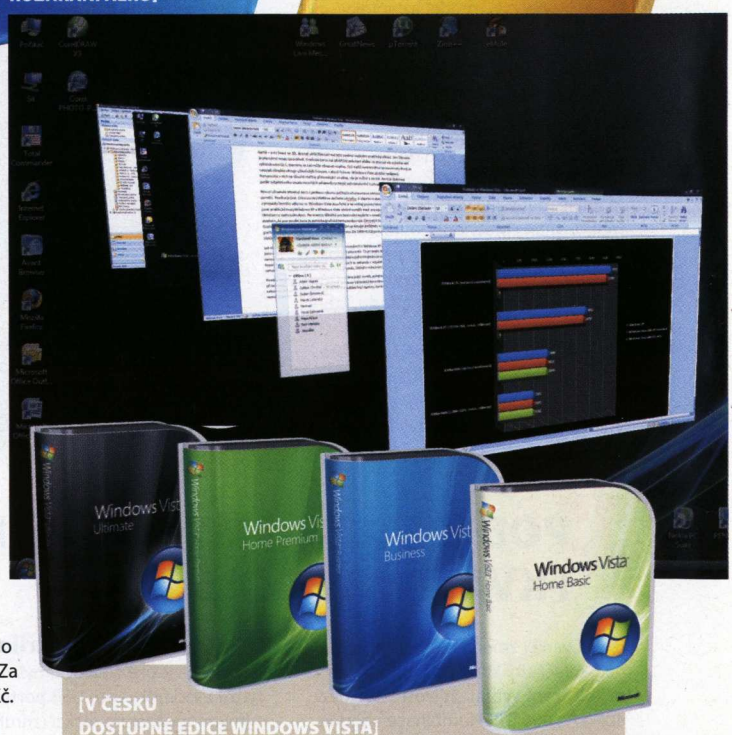
Dušan Šimonovič, stálý spolupracovník Doupěte
Half-Life, Doom 3, Far Cry a UT2004 za něj hrají testované počítače

SOFTWARE: WINDOWS VISTA

WINDOWS VISTA: KTERÉ VYBRAT A ZA KOLIK?

Windows Vista se mezi uživateli šíří nějaký ten pátek a s první hrou exkluzivně pro tento operační systém o něm začnou uvažovat určitě i mnozí hráči. Po jaké edici sáhnout a jak ovlivní herní výkon vašich strojů opěvované uživatelské rozhraní Aero?

[FLIP3D: VYMOŽENOST ROZHRANÍ AERO]



Než si je představíme jednotlivé verze Windows Vista, je třeba vyjasnit, že z hlediska hráče mezi nimi není praktický rozdíl. Všechny dostupné v českých obchodech obsahují nové jádro Windows Vista, všechny podporují DirectX 10, žádná nemá funkční omezení co do podporovaného hardwaru. Všechny edice samozřejmě podporují vícejádrové i 64bitové procesory. Pořizujete-li počítač jen pro hraní her, je vcelku jedno, zda jej vybavíte edicí Home Basic nebo Ultimate – jistě, Home Basic nemá Aero, není tak cool. Nejlepší pro domácí použití proto bude sáhnout po zlatém středu, edice Home Premium je k sehnání za rozumné peníze.

Windows Vista Home Basic

Základní verze operačního systému pro nenáročné uživatele, kteří nevyžadují pokročilé funkce (Aero, vylepšená podpora notebooků a TabletPC, Windows Media Center apod.) Velikost operační paměti je omezena na stále štědrých 8 GB. OEM verze pro nákup s novým počítačem nebo bez technické podpory, když si nový počítač sami sestavujeme, vyjde na 2 300 Kč. Upgrade ze starších Windows pořídíte za 3 511 Kč, krabicovou verzi pak za 6 800 Kč.

Windows Vista Home Premium

Domácí verze určená pro uživatele, kteří chtějí využívat multimediální funkce. Nástupce Windows XP Media Center Edition. Obsahuje Media Center pro přehrávání multimédií na domácím kinu, umí i vytvářet DVD videodisky, lépe podporuje mobilní zařízení a nese omezení operační paměti na 16 GB. Grafické rozhraní Aero je součástí Home Premium, která bude mezi běžnými uživateli nejčastější volbou, byť se podle Microsoftu Ultimate prodává nad očekávání dobře. OEM verzi seženete pod 3 000 Kč, upgrade za zhruba 5 400 Kč, základní verze se pohybuje kolem 8 000 Kč.

Windows Vista Business

Edice určená jako základní verze pro podnikové nasazení. Nepodporuje rozšířené multimediální funkce edice Home Premium, naproti tomu má v sobě webserver IIS, podporu faxování, využití dvou fyzických procesorů, P2P propojení a až 128 GB operační paměti. Pro úplnost uveďme, že pokud hráč nezíská tuto edici například prostřednictvím školní hromadné licence zdarma, nemá smysl o ní uvažovat. OEM se vejde do 3 800 Kč, upgrade je o 3 000 dražší. Za plnou verzi vydáte rovných 10 000 Kč.

Windows Vista Ulti mate

Je nejvyšším modelem, obsahuje vše, co najdeme v nižších edicích dohromady. Podporuje tvorbu podcastů i ripování DVD. Tato edice je určena pro náročné uživatele PC, zanícené hráče a počítačové nadšence. Trváte-li na tom nejlepším, připravte si 5 000 Kč za OEM, skoro 9 000 za upgrade a 13 500 Kč za plnou verzi.

Sluší se dodat, že uváděné stropy využitelné operační paměti se týkají 64bitových verzí. Pomalu ale jistě zastarávající verze 32bitové jsou (vinou Windows, nikoli vinou hardwaru) omezeny na přibližně 3,5 GB.

[V ČESKU DOSTUPNÉ EDICE WINDOWS VISTA]

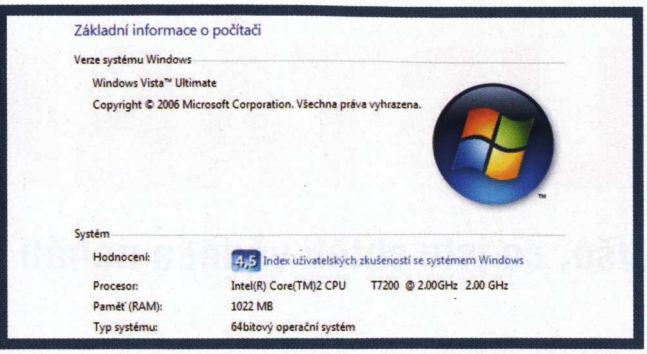
WINDOWS VISTA A KOMPATIBILITA HER

Kompatibilita starších her je obecně dobrá. Pro řadu prvotně nefunkčních lze na internetu dohledat návod na zprovoznění. Seznam spustitelných her najdete na stránkách **www.iexbeta.com/wiki/index.php/Windows_Vista_Software_Compatibility_List#Games**

Na 64bitové verzi Windows jsou problémy s kompatibilitou větší, ale ne nepřekonatelné. Ze starších kousků se nám podařilo spustit Command & Conquer: Generals, Painkiller či Roller Coaster Tycoon 3, z novějších Test Drive Unlimited, S.T.A.L.K.E.R. i Command & Conquer 3: Tiberium Wars. S nákupem Windows Vista a odpovídající grafické karty kvůli DirectX 10 není třeba spěchat, hry nabízející báječné nové grafické efekty se budou postupně objevovat až během příštích několika měsíců.

NA ČEM JSME TESTOVALI

Pro testování byl použit starší stroj, na jehož výsledcích je lépe vidět, že Aero není brzdou výkonu. Čipset Nvidia nForce 410, procesor AMD Sempron 64 2800+ (1,61 GHz), 2 GB DDR-II RAM na 533 MHz a AMD Radeon X1600 Pro (256 MB RAM). Použity byly operační systémy Windows XP Professional SP2 a Windows Vista Ultimate 64-bit, oba včetně veškerých aktualizací a aktuálních verzí ovladačů čipové sady (verze 15.00) a grafické karty (Catalyst 7.4).



[WINDOWS VISTA 64-BIT]

Mám dvakrát tolik bitů, heč!

V posledních letech obohatili výrobci procesorů své produkty o 64bitová rozšíření. 64 bitů nám kromě řady dalších výhod umožňuje adresovat operační paměť nad hranici 8 GB (teoreticky umožní adresovat exabajty, tj. miliardy gigabajtů) či přináší v optimalizovaných hrách velmi užitečné zrychlení operací s plovoucí desetinnou čárkou.

Software se dlouhou dobu držel několik kroků za hardwarem. Microsoft sice přišel se 64bitovými Windows XP, nicméně zejména kvůli špatné podpoře ovladačů a aplikací a možná i nedostatečné poptávce nikdy nedosáhl jejich masového rozšíření. Naproti tomu 64bitová Windows Vista tlačí k zákazníkům mnohem vehementněji. Windows Vista ostatně podle raných plánů měla existovat pouze v této variantě.

Pokud u Windows XP nešla 64bitová varianta doporučit, u Windows Vista jde o plnohodnotnou volbu. Výrobci hardwaru konečně pochopili, že tudy vede cesta do budoucnosti a začali se zabývat vývojem ovladačů i pro tuto platformu. Na dnešních běžných konfiguracích by již neměl být problém se zprovozněním většiny železa.

Potřebujete však čtyřiašedesát bitů? Jediná krabicová verze Vista Ultimate obsahuje obě verze v jednom balení, při koupi ostatních verzí se budete muset rozhodnout. Pokud máte 3 a méně GB operační paměti, 64bitové Visty se nevyplatí. Na takových systémech je těžké v dnešní době najít nějakou relevantní výhodu 64bitových Windows. Výkonnostní rozdíl verzí je zanedbatelný. Bez vylepšení v bezpečnosti a práci s ovladači se v domácnostech zřejmě také obejdete. 64bitovou verzi tak lze doporučit jen majitelům 64bitového procesoru s kompatibilní hardwarem.

Na návštěvě Aeroklubu

Nejvyzdvihovanější novinkou Windows Vista je jejich nové grafické uživatelské rozhraní (GUI) Aero, základ reklamní kampaně „Řekněte WOW". Hodiny strávené laděním vzhledu prostřednictvím témat pro Windows XP náročných na výkon jsou pryč! Právě nároky na výkon Aero optimalizuje. Zatímco dosud rozhraní vypočítával procesor, jemuž sekundovala grafická karta 2D akcelerací, Aero předává hlavní břímě výpočtu 3D kartě. Kromě větší líbivosti má tato změna i nejeden praktický přínos. Tím hlavním je plynulost reakcí prostředí. Grafická karta má při běžné práci jen zřídka na starost něco jiného než vykreslování GUI, kterému se tak může věnovat naplno. GUI tak není brzděno procesorem, který se naopak věnuje užitečnější činnosti. Windows Vista zkrátka neškytají, nenarazíte v nich na okna překreslující se dlouhé vteřiny, vše je svižné a rychlé.

Mnozí uživatelé obviňují Aero z poklesu výkonu a konzumace operační paměti. Realita je jiná. O konzumaci RAM se dočtete v boxíku a abychom dokázali, že obavy z propadu herního výkonu jsou liché, provedli jsme praktické testy Windows XP a Vista. Jen doplním, že pro použití Aera je potřeba grafická karta podporující DirectX 9.0c a pixel shader 2.0 a grafický ovladač musí podporovat WDDM driver. Velikost požadované grafické paměti záleží na používaném rozlišení monitoru. Do 1 600 ×1 200 postačuje 128 MB, do 2 560×1 600 vyjdete s 256 MB.

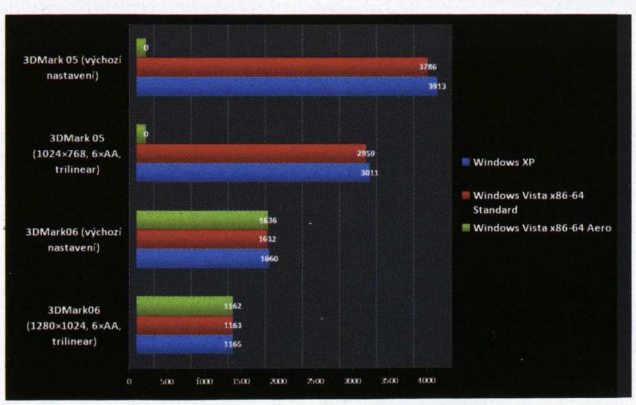
Jak vidíte v grafech, Windows Vista vyšla v porovnání s Windows XP jako pomalejší, rozdíly jsou však zcela zanedbatelné, nikde nepřekračují čtyři procenta. To je rozdíl, který je v praxi takřka nerozlišitelný. Ani při hraní hry na hranici hratelnosti (řekněme při 20 snímcích za sekundu v nejsložitějších scénách) netvoří tento rozdíl více než jeden celý snímek za sekundu, lidským vnímáním jej tedy nerozeznáte. Windows Vista totiž Aero těsně před přechodem do celoobrazovkového 3D akcelerovaného prostředí (spuštění hry) vypnou. Aero tedy nemůže mít a nemá žádný vliv na herní výkon počítače.

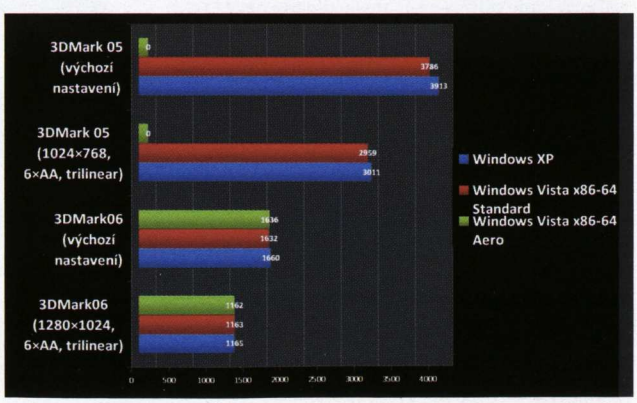
V Iastimil Waic

[JEDNO OKNO, DVĚ ROZHRANÍ: WINDOWS AERO A WINDOWS ZÁKLADNÍ]

WINDOWS VISTA A OPERAČNÍ PAMĚŤ

Z Windows XP jsme zvyklí určovat hardwarovou náročnost systému podle obsazení operační paměti. Něco takového bylo možné proto, že Windows XP vznikla v době, kdy bylo standardem 128 MB RAM, pročež je Microsoft optimalizoval pro maximální šetření volnou RAM a velmi agresivní odkládání (swapování) na pomalý pevný disk. Naproti tomu Windows Vista jsou optimalizovaná pro maximální využívání RAM. Není tedy třeba se děsit, pokud po spuštění systém zabírá např. 84 % kapacity paměti. Ve skutečnosti je většina těchto dat pouze součástí některé z mezipamětí systému a může být v případě potřeby okamžitě odhozena a nahrazena potřebnými daty. Velké obsazení RAM neznamená, že jsou Windows Vista náročná. Znamená to jen, že s dostupnou pamětí pracují efektivněji.





LISTÁRNA

Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

DOPIS MĚSÍCE:
KDE JE REALITA A KDE NE?

Skočil jsem. Padal jsem hodně dlouho, a když se mé boty zahalené do kožešinových bot setkaly s prochladlou zemí pokrytou sněhem, zaskučel jsem. Zrovna jsem byl na cestě do Inforge pro rohlíky… teda do obchodu pro kladivo s dmg 32. Když jsem se konečně dostal k nádherně zpracovaným vratům toho skvostného města, teda obchodu, řekl jsem malému tlustému pánovi s dlouhými vousy, že bych rád rohlíky s útočnou silou 30. On vzal sáček a dal do něj tu zbraň, já mu dal nějaké drobné a vyrazil jsem ven. A tu, koho nevidím, mladá pěkná malá holka má nad sebou žlutý vykřičník a běhá kolem malého peta na zemi. Rozběhnu se k ní a vidím, že to není kůň, není to gryf, co měl závrať, ani žádné jiné známé zvíře. „To asi Blizzardi vymysleli něco nového…," pomyslím si a zeptám se holčičky, jestli jí můžu pomoct. Ta mi řekne, že potřebuje dopravit svého peta (myslím, že mu říkala pes) ke spirit healerovi. No, já si jen zaťukal na čelo, jak může živák donést něco spirit healerovi? Ale co, vzal jsem toho psa a šel jsem s ním směrem na hřbitov. Tu však ta malá holčička začala ječet, co blbnu, vzala mi psa a utíkala s ním pryč. Mně tak nezbylo nic jiného, než si v quest logu škrtnout tento úkol jako nesplněný a jít dál…

Fantasika

[!] Ehm, hry jsou rozhodně skvělá věc a ještě lepší je, když nás vybrané kousky opravdu chytnou, jen pozor na návrat zpět do šedivé reality! NPC mohou být občas háklivé na dotazy o nejbližším questu a nepomůže ani personality skill 100. Záleží ale samozřejmě na žánru… nejhorší jsou hráči, kteří pod dojmem úspěšně dohrané kampaně v Peacemakerovi odjedou na Blízký východ definitivně vyřešit spor mezi Izraelci a Palestinci. Budiž jim země lehká… (palestinsko-izraelské nepokoje jsou setkáním maturantů po letech proti lítým bojům o Tarren Mill! Pozn. MS)

SOUTĚŽ – NEJLEPŠÍ HRA NA PRÁZDNINY!

Léto se blíží a s ním i doba prázdnin a dovolených. Uvědomělí hráči ovšem nezahálejí! Nezbytné návštěvy u moře a příbuzenstva berou jako ideální příležitost k objevení nových next-gen efektů Slunce, které se v letošní sezóně chlubí pokročilejšími funkcemi „globální oteplování" a „sakra horko". Tyto zkušenosti se pochopitelně hodí po návratu do virtuálních světů – musíme vědět, co je reálné a kde to s barvami vývojáři už přehánějí.

U vody většina z nás stejně dlouho nevydrží, vždyť volno se dá skvěle využít k dohrání některé z řady her, na které v průběhu všedních dnů nezbyl čas! A právě o těchto titulech je naše prázdninová soutěž. Kterou hru si hýčkáte na prázdniny? Jaký svět vás uhranul natolik, že se do něj chystáte vstoupit znovu, nebo jste si jej záměrně odkládali na dobu, kdy budete mít víc času? Zkrátka jaká je vaše vysněná hra? Pište a posílejte své tipy na adresu doupe@cpress.cz. A nezapomeňte zdůvodnit svůj výběr pádnými argumenty! Nejlepší účastníky prázdninové ankety odměníme malým dárkem.

DOUPĚ

Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her
email: doupe@cpress.cz

(e-mailové adresy dle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz)

REDAKCE
Šéfredaktor: Jan Morkes
Zástupce šéfredaktora: Michal Stern
Spolupracovníci: Michal Acler, Radek Bábíček, Martin Boček, Martin Demiger, Kamil Gric, Miroslav Jahoda, Karel Kališ, Michael Lekovski, Ivan Lukáš, Ladislav Nosákovec, David Sláma, Dušan Šimonovič, Petr Urban, Tomáš Vrána
Titulní strana Pavel Junk
Korektury: Zdeněk Dan
Sazba Pavel Junk, Pavel Kynický, Miloslav Řehoř, Radek Schmidt
Asistentka redakce: Gabriela Gubíková
Produkce Eva Větěchová, Diana Brabcová
Distribuce Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
http://casopisy.cpress.cz

Předplatné pro ČR
bezplatná telefonní linka: 800 11 55 88
predplatne@cpress.cz
reklamace@cpress.cz

Předplatné pro SR
tel.: +421 244 453 702
reklamace@cpress.sk

Upozornění pro předplatitele:
kód předplatitele najdete vždy u doručovací adresy na folii, ve které časopis dostáváte

INZERCE
Richard Mařák, Key Account Manager
tel.: +420 724 659 131

VYDAVATEL
Computer Press, a. s.
Holandská 8, 639 00 Brno

TISK Moraviapress, a. s.

REGISTRACE ISSN 1214-9195,
MK ČR E 15557

Rozšiřují Mediaprint & Kapa a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

© Computer Press, a. s. Veškerá autorská práva vykonává vydavatel.

Žádná část z obsahu tohoto časopisu nesmí být kopírována a rozmnožována za účelem rozšiřování v jakékoli formě či jakýmkoli způsobem bez písemného souhlasu vydavatele.

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Zasláním příspěvku vyjadřuje autor souhlas s jeho zveřejněním a redakčními úpravami. Názor autora nemusí být totožný s názorem vydavatele tohoto časopisu.

CPRESS

AHOJ DOUPĚ,

nejlepší časáku na světě. Asi mi to budete mít za zlé, ale čtu i jiné herní časopisy (nepíšu je sem kvůli možné reklamě) a můžu říct – jste nejlepší!!! Kupuji si vás bez DVD, takže jeho kvalitu nemůžu hodnotit, ale jinak jste nejlepší. Hlavně ode mě pozdravujte Michaela Sterna a Honzu Morkese (mé oblíbené redaktory) a všechny od vás z redakce!

[!] Teď to bude vypadat, že jsme si s Michaelem ten dopis vymysleli. :-) Díky!

Jsem jeden z těch posedlých WoW (bohužel musím hrát na free serveru kvůli nedostatku financí), kteří každou noc propaří nad svým PC. Mám ovšem jeden dotaz – nová hra Želvy Ninja (TMNT) mi nejde spustit, přitom mám originální verzi, demo mi jede a moje PC splňuje HW nároky. (Následuje popis problému)

[!] S hrami je občas potíž a zevrubný popis většinou nedokáže odhalit, kde je chyba. Obvykle v takových případech doporučujeme obrnit se trpělivostí (ale pozor, čokoláda prý pomáhá na nervy, zároveň však dost špiní klávesnici) a metodou pokus-omyl postupně aktualizovat ovladače grafické karty, DirectX, projít diskusní fóra i internetové stránky, kde se možná objeví popis řešení problému. Jednodušší verzí je nákup konzole, i když ani ty se poslední dobou patchům nevyhýbají.

Mám pro vás taky nápad na rubriku! Tak dávejte pozor (česky bacha, jak říká můj učitel fyziky).

Jsou to „Programy pro blbce" (rozumějte začátečníky). Já jím sice nejsem, ale myslím, že spousta lidí by to ocenilo. To bylo z mého prvního mailu do vaší redakce vše.

Radek Prosecký

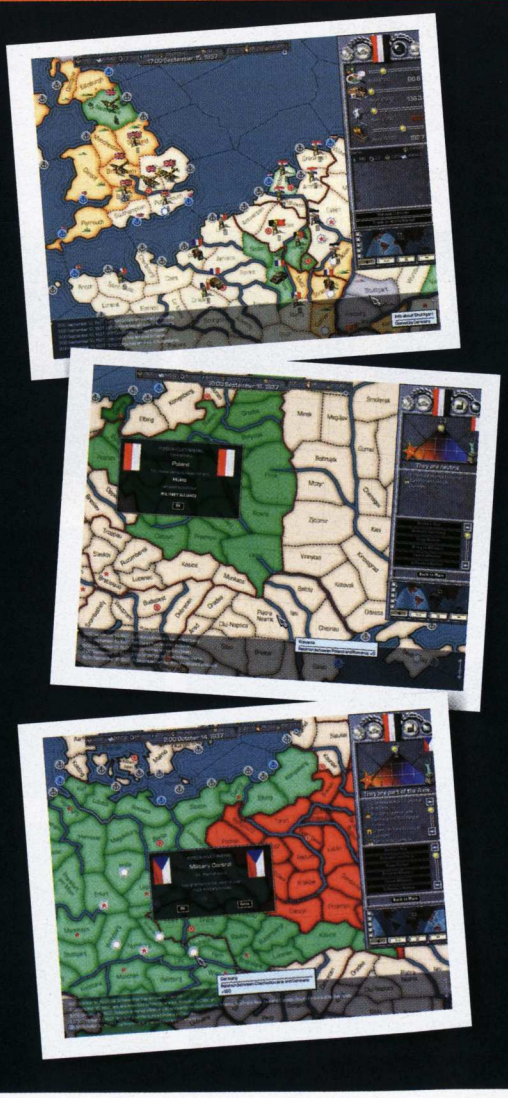
P.S.: K tomuto mailu jsem se dokopával asi rok, ale nebojte se, ještě napíšu.
P.P.S.: Omluvte prosím případné chyby.

[!] Zajímavý nápad, programky, které upotřebí většina hráčů, bychom rádi v nějakém článku zmínili. Název ale s dovolením zvolíme jiný.;-)

Dnešní Listárna byla poněkud krátká. Pište více dopisů, zúčastněte se naší prázdninové soutěže a příště se na stejném místě setkáme určitě ve větším počtu. Využít můžete naší mailovou schránku doupe@cpress.cz nebo novou poštovní adresu Computer Press, Holandská 8, Brno, 639 00.

-HM-

MIKROSKOP – HEARTS OF IRON 2



Ke svému mikroskopu jsem si nevybral hru, která by snad někdy vymetala pulty obchodů nebo se objevovala na obrovských bilboardech u spojky Praha–Brno, přesto doufám, že mi její recenzi odpustíte. Jde o realtime strategii z druhé světové války od švédské partičky Paradox Entertainment. Mohl bych se o ní rozepsat na spousty řádků, opěvovat strategickou úroveň, její možnosti, ale chtěl bych ji taky trošičku zkritizovat.

Například informační okna. Kdybyste za každé z nich dostali korunu, byl by z vás brzy milionář, a tak se brzy obrníte a jen je nervózně odklikáváte (po pár hodinách hraní chudák Enter) a unikne vám třeba taková maličkost, že vám USA a celé Společenství britských národů vyhlásili válku. Mimochodem, když už jsme u vyhlašování války, často se v české verzi objeví pár zajímavých hlášek – např.: „Pane, Smradlavé svině ze státu Sovětský svaz nám vyhlásily…" – anebo hrajete-li za komunistickou SSSR (známou svými tvrdými čistkami mimo jiné také v řadách církve), objeví se informační okno: „Pane, bezvěrci ze státu…". Malý střet zájmů?

Několik dalších perliček. Poměrně hluboké trhliny jsem také zaznamenal v diplomacii, například malá finta jak uchránit Československo před německým agresorem: prvním důležitým krokem je spojení se spolu s Německem, na to máte dvě příležitosti, buď Mnichovskou dohodou anebo cheat. Potom budete muset dlouhodobě a vytrvale naléhat na převzetí velení nad armádou, no a dál je to jednoduché – celou ji rozpusťte, čímž Německo zcela připravíte o obranu, pohodlně ho obsadíte a anektujete.

Další nemalou vadou na kráse je dobývání Sovětského svazu, ano, skutečný oříšek pro čestné zastánce strategie „Hrrr na ně". Ve skutečnosti ale stačí jedno vyloďovací plavidlo a co nerychlejší jednotka (stačí jedna). Vyhlaste jim válku a klidně se nechte zatlačit až k Berlínu (ten ale nesmí být dobyt), vyloďte se v Leningradu a potom pohodlně a bez boje obsaďte Moskvu a Stalingrad… „Stalin žádá o mír," objeví se hned po dobytí těchto tří opěrných bodů sovětské moci a najednou jste pány SSSR až po Ural. Podobných chyb existuje mnoho, přesto je ale Hearts of Iron dobrou, i když možná trochu kontroverzní hrou. Jsou jen lidé, kteří ji nesnášejí, a ti, kteří ji podobně jako já zbožňují. Ale co by vlastně byla Mafia bez koktavého opraváře aut, Godfather bez vyhazování z okna a Hearts of Iron bez smradlavých sviní ze Sovětského svazu?

Pavel Kovařík

MIKROSKOP

HRY POD ČTENÁŘSKÝM DROBNOHLEDEM

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíc, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Manageru s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deatchmatchi.

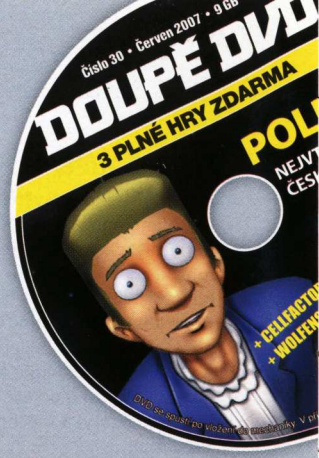
Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou novější hru. Recenze musí mít délku přibližně do 2 000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

Na tomto místě se budete každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbeného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce **mikroskop@doupe.cz**.

Všichni pisálci a pisatelé mohou získat doživotní předplatné Doupěte i trojici her. Postačí jim k tomu troška snahy a nejlepší dopis na téma Zpověď svému šéfredaktorovi. Představivosti se meze nekladou, a pokud vás také inspirovaly nové české reality show, víte, jakým směrem se musíte ubírat. Své dopisy posílejte na adresu redakce nebo mail **dopisy@doupe.cz**.

DOUPĚ

DOUPĚ DVD 6/07



POLDA

PLNÁ VERZE

Znáte nějakou jinou adventurní sérii, která by v Česku měla více fanoušků než Polda od Zima Software? Jen stěží, policista Pankrác je totiž natolik svérázný hrdina, že si jej nelze neoblíbit, ani kdybyste chtěli. Snad právě proto jsme se rozhodli jako plnou hru aktuálního Doupěte vybrat předposlední Pankrácovo dobrodružství, které fanoušci série hodnotí jako nejkvalitnější.

Příběh hry volně navazuje na události z předchozích dílů, kdy Pankráce požádá o pomoc ruský profesor Santusov, jenž se obává zneužití svého nejnovějšího technického vynálezu – stroje času. O ten usilují ruští komunisté s cílem ovládnout svět a nebyl by to Pankrác, aby se proti takové konspiraci nepostavil. Na pohled snadná věc rychle nabere zběsilý spád a náš hrdina letí z jedné šlamastyky do druhé. Ve výsledku na něj čeká cestování časem napříč několika epochami, desítky zajímavých postav, spousta puzzlů a hlavně výtečný humor a gagy, při kterých se minimálně poumějete.

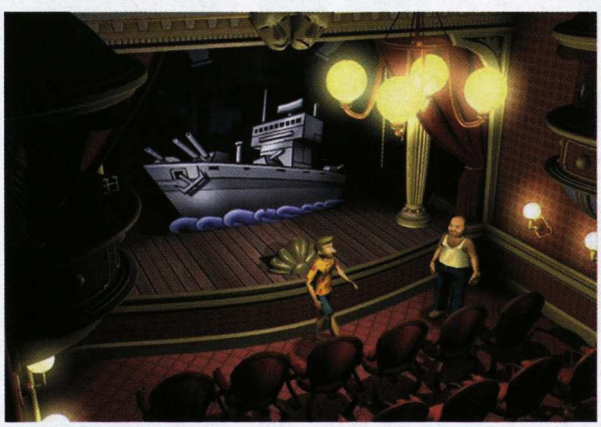
Vůbec jako první hra v celé sérii disponuje Polda 4 zbrusu novým 3D zpracováním, které posouvá kdysi dvourozměrnou hru na zcela novou úroveň a dává nám možnost prozkoumat Pankrácův komický svět ve všech třech rozměrech. Samozřejmostí je jako vždy výtečný dabing, o který se postarala celá plejáda známých herců, nad nimiž vyčnívá Luděk Sobota coby polda Pankrác. Vedle něj ve hře uslyšíte například hlasy Oldřicha Kaisera, Jiřího Lábuse, Václava Postráneckého nebo třeba Valerie Zawadské.

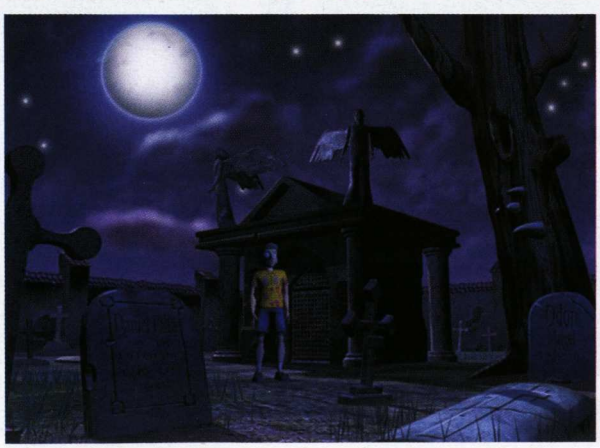
Pokud byste ve hře narazili na jakýkoliv neřešitelný problém, můžete se podívat do návodu, který najdete na našem DVD.

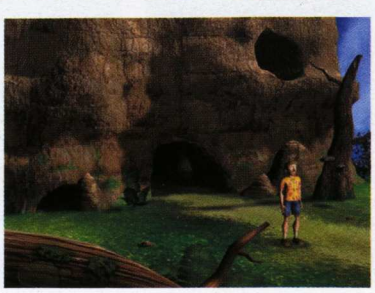
[Verze] Česká **[Výrobce]** Zima Software **[Datum vydání]** Únor 2002

[Minimální požadavky]
Windows 98 ▪ Procesor 200 MHz ▪ 32 MB RAM ▪ Grafická karta s 8 MB RAM ▪ Zvuková karta

[Ovládání]
Hra se ovládá celá myší. Kliknutím levým tlačítkem chodíte, používáte předměty a mluvíte s postavami, dvojklikem pak můžete akci zrychlit







KOMPLETNÍ OBSAH DOUPĚ DVD 6/07

PLNÉ HRY
Polda 4
Cellfactor: Revolution
Wolfenstein: Enemy Territory

DEMOVERZE
Attack on Pearl Harbor
Call for Heroes: Pompolic Wars
Colin McRae: DIRT
Lost Planet
Pacific Storm – Allies
Sam & Max – Bright Side of the Moon
Tomb Raider Anniversary
Van Buren

VIDEA
Assassins Creed
Brothers in Arms: Hell's Highway
Call of Juarez
Carnival Games
Cry Engine 2
Hellgate: London
Naruto: Rise of the Ninja
Need for Speed: Pro Street
Rayman Raving Rabbids 2
Splinter Cell: Conviction
Starcraft 2
Tom Clancy's Endwar
The Witcher

FREEHRY
Every Extend Kamikaze
Spring
Merill the Phosporus
Typeball
Mountain Car
Druid Soccer
Racing Pitch
3D Finger Racing 2

BONUSY
Seznam obsahů časopisu Doupě
ABCgames Cheater
Wincheater

WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

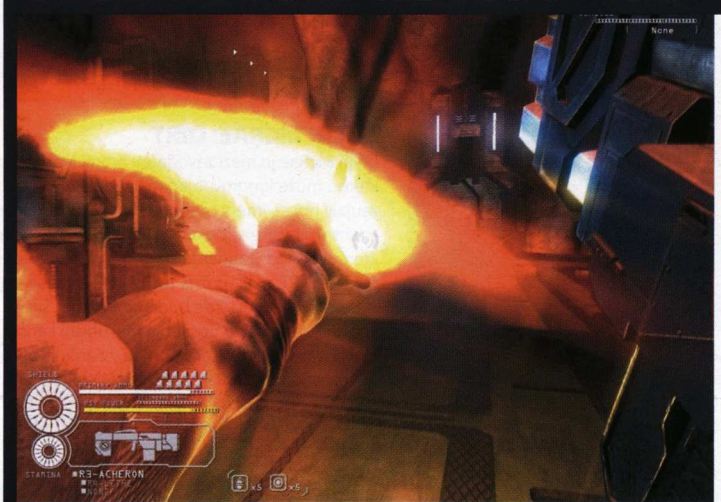
Pohlcující atmosféra druhé světové války, nebezpečně chytlavá hratelnost, nekončící akce a adrenalinové souboje s tisíci hráči rozprostřenými po celém světě a zároveň soustředěnými na každém metru různorodých map. To a mnohem více vám nabízí volně šiřitelné multiplayerové rozšíření legendárního Return to Castle Wolfenstein. Hra podle mnohých převyšuje většinu svých konkurentů na poli multiplayerových akcí.

Proslulost získala hlavně díky propracovanému hernímu systému, který nabízí hned pět různých povolání a nutí hráče opravdu spolupracovat a hrát jako tým. Rychlost a návykovou arkádovost dává ET upravený engine z Quake 3, který jede plynule na každém stroji současnosti. Tato hra je ve světě i u nás stále populárnější, a proto neváhejte ani minutu s jejím vyzkoušením. Oprašte Thomsony, vyleštěte své MP 40, přichází Wolfenstein: Enemy Territory od anglických Splash Damage, který vás nenechá vydechnout!

PLNÁ VERZE

CELLFACTOR: REVOLUTION

PLNÁ VERZE



Koketujete s myšlenkou, že si pořídíte fyzikální akcelerátor? Zatímco někteří tomuto odvětví předpovídali stejně jako v případě grafických karet zářivou budoucnost, druzí v něm viděli pouze nafouknutou bublinu a další cíl, jak z hráčů dostat peníze. Ať je váš názor jakýkoliv, neměli byste minout jednu z prvních vlaštovek, která v plné šíři využívá možnosti fyzikálních akcelerátorů. Pokud žádnou přídavnou kartu nemáte, nemusíte zoufat, hru si zahrajete i tak, ale pouze proti botům.

CellFactor: Revolution je futuristická multiplayerová FPS, která obsahuje 5 kompletně zničitelných světů, v nichž se hráč může vtělit do jedné ze tří postav a bojovat s reálnými protivníky přes LAN nebo proti počítačem řízeným botům. K dispozici je široká škála zbraní a vedle toho i obrovská možnost manipulovat s objekty, různě je posouvat, postrkovat, házet s nimi a vůbec provádět fyzikální skopičiny. To vše hratelné v několika různých módech, mezi nimiž nechybí dnes již klasický deathmatch nebo team deathmatch.

ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK
Apocalypse – lepší grafika
Apocalypse – lepší grafika zbraní
Combo Mod
Total Patch 1.4 CZ
UFO: Afterlight patch v1.5
UFO: Aftershock patch v1.2
First Person Camera Mod
X-Com Music Mod
Weapon Rebalance Modification
Large Land Base Mod v.1.0
Total Rebalance Modification v2.0
21st Century Weapon Mod
X-Force: Fught for Destiny v0.903
Pocket UFO
UFO: Alien Invasion
UFO 2000
X-Com Last Hope
ClarkWehyr Ent. X-COM
Editor Suite v1.52
Manuály ke hře
Uložené pozice ke hře

PATCHE
Company of Heroes v1.6
Heroes of Might & Magic v1.5
Medieval II: Total War v1.2
Stalker v1.3

SCREENSHOTY
Assassin's Creed
Grand Theft Auto 4
Halo 3
Haze
Tom Clancy's Endwar

WALLPAPERY
Alone in the Dark
Lineage 2
Sonic and the Secret Rings
Spider-Man 3
World in Conflict

SERVIS
BSPlayer
Codecs All in One
DirectX 9.0c
Fraps
Irfan View
Quick Time Alternative
Total Commander

OVLADAČE
nVidia Forceware 97.95
nVidia Forceware 101.02
ATI Catalyst 7.3

TRAILER MĚSÍCE

Tento měsíc jsme nemohli vybrat jinak. Řeč je samozřejmě o Starcraftu II, jehož odhalení způsobilo menší poprask. Souběžně se zprávou se na internet dostalo několik videí, z nichž nejzajímavější vám servírujeme na našem DVD. Prvním z nich je přes 20 minut z hraní a druhé je pak špičkový filmový trailer z dílen animátorů Blizzardu.

OPRAVÁRENSKÝ KOUTEK

Chová se vaše oblíbená hra podivně? Je možné, že obsahuje některou z dříve neopravených chyb či nedodělků. Pak právě pro vás je zde výběr aktuálních patchů, které by měly nejčastější problémy vyřešit.

Nový patch označený číslem 1.6 pro strategický klenot **Company of Heroes** přináší spoustu vylepšení, nastavení, rozšíření updatů map a obecných optimalizací. +++ Opravy se dočkala i oblíbená strategická série **Heroes of Might & Magic**. Na aktuální pátý díl vyšla nová záplata s číslem 1.05, která do hry přináší spoustu možností. Namátkou jmenujme třeba editor soubojových hrdinů a možnost tvorby vlastní kampaně. Vedle toho dochází k opravení několika drobných chyb. Patch je určen pro standardní i sběratelskou edici a dá se aplikovat pouze na předešlou verzi 1.41. +++ Aby těch oprav na strategie nebylo za uplynulý měsíc málo, své si přidali i autoři **Medieval II: Total War**. Jejich patch v1.2 opravuje kromě jiného umělou inteligenci počítačem ovládaných jednotek, přináší oblíbený hotseat mód, editor bitev či filmů. +++ V pořadí druhého patche se dočkala ukrajinská RPG střílečka **Stalker**. Ten opravuje celou řadu chyb, z nichž namátkou vybíráme problematické textury, pády hry na různých místech při různých akcích a spoustu dalších věcí, jejichž výčet najdete v přiloženém souboru. Patch je aplikovatelný pouze na základní verzi hry (tj. 1.0).

[1] Továrna na lidské bojovníky

[2] Supersilní hrdinové, které jen tak něco nezastaví

[3] Ani letecký útok

[4] Ba ani pozemní

[5] Stačí mít odhodlání a kuráž!

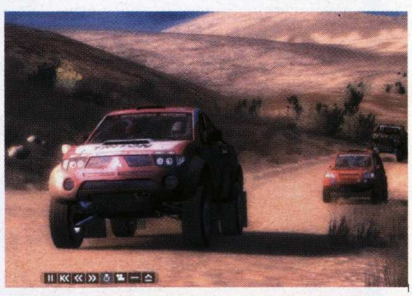
DEMOVERZE

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Lara Croft je zpátky v plné parádě. Ačkoliv na to nevypadá, již brzo oslaví své desáté narozeniny a při té příležitosti se na pulty obchodů vysplhá nový titul série, který ponese název Tomb Raider Anniversary. My vám nyní nabízíme jeho malou ochutnávku v podobě hratelného dema, které vás zavede do úvodní úrovně odehrávající se v Peru. Zde má naše archeoložka za úkol najít starodávný artefakt s názvem Scion. Průměrnému hráči má dokončení demoverze zabrat okolo dvaceti minut, což je doba, za kterou jistě zjistíte, jestli staronová Lara ještě stojí za to, nebo je lepší ji poslat do herního důchodu. My se rozhodli pro první možnost.

LOST PLANET

Tak a je to tady! Přichází počítačová předělávka xboxového hitu ze světa věčně pokrytého ledem – Lost Planet od Capcomu. Ten dorazil hned ve dvou verzích – ta primární je určena pro majitele systému Windows Vista a všechny, kteří jsou vlastníky grafické karty podporující DirectX 10. Jste-li mezi nimi i vy, připravte se na akční orgie, kterým se jen tak něco nevyrovná. Naopak, pokud jste stále věrni systému Windows XP, je pro vás připravena demoverze podporující DirectX 9. Vlastní obsah obou demoverzí je jinak stejný a obě obsahují dvojici singleplayerových misí, v nichž si vyzkoušíte útok na úl Akridů, ale také se pokusíte probít skrze brány nedobytné ledové pevnosti. Hra je poměrně náročná na grafickou kartu, verze pro DirectX 9 vyžaduje poslední verzi ovladačů z dubna 2007 (ty najdete v kategorii Programy a ovladače).



COLIN MCRAE: DIRT

Colin McRae je mezi závodními hrami legendou, kterou může ignorovat jen málokdo. Pokud i vás zaujaly hry se jménem tohoto anglického jezdce v názvu, zbystřete. Dostává se totiž před nás hra, která se liší od standardů série. Její název je Colin McRae: DIRT a jak možná tušíte, tentokrát se přesuneme do terénu, kde budeme vyvádět šílené kousky. Demoverze obsahuje Mitsubishi Lancer Evo IX a trať Mounte di li Conchi v Sardinii, offroadovou buginu CORR VR8 na trati Michigan Bark River Off Road Raceway a Subaru Impreza WRX STI C, s nímž se vydáte do Německa poměřit síly se samotným Colinem McRae.

Chutná porce informací o mobilech

1

ušetříte 69 Kč

Mobility na celý rok za 399 Kč (590 Sk)

Získáte 12× Mobility v celkové hodnotě 468 Kč

2

Mobility na celý rok + Katalog mobilů za 499 Kč (750 Sk)

ušetříte 169 Kč

Získáte 12× Mobility a 2× aktuální Katalog mobilů v celkové hodnotě 668 Kč

Jak si Mobility předplatit?

1. **Textovkou:** pište nám na číslo 724 321 000
   Mobility za 399 Kč ve tvaru MO399!,jmeno,prijmeni,adresa (např.: MO399!,Jan,Cerny,Modra 12,12000,Praha)
   Mobility za 499 Kč ve tvaru MO499!,jmeno,prijmeni,adresa (např.: MO499!,Jan,Cerny,Modra 12,12000,Praha)
   Zprávu pište bez háčků a čárek, i když je váš mobil podporuje. Jednotlivé údaje oddělujte čárkou, bez mezery
2. **E-mailem:** pošlete e-mail se zvoleným typem předplatného a kontaktními údaji na adresu predplatne@cpress.cz
3. **Telefonicky:** zavolejte na naši předplatitelskou linku 545 113 713 (Zelená linka: 800 115 588)

Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk, (+421) 244 453 702

CPRESS

www.cpress.cz

vydává Computer Press, a. s.

STYLOVÉ

LÉTO S DOUPĚTEM

VÝHERCI, SOUTĚŽ STALKER

Jan Bartoš
David Přikryl
Jana Staňková
Pavel Brhel
Stanislav Kunt
Luboš Machaj
Jakub Stonawský
Olda Hejduk
Vojta Vadura
Vlastimil Kuchař
Jakub Skala
Lukáš Křivánek
Milena Popelková
Anastázia Navrátilová
Katka Rušarová

SEZNAM INZERENTŮ

CD Projekt 5
Cinemax 35
Computer Press 8, 9, 67, 101, 113
Computer Press ..... 3. obálka
Expres Stores 27
Impact Computers 63
Intercomp ..... 2. obálka
Progamers 55
Student Agency 79
US Action 57, 59
YUKI 13
Xzone ..... 4. obálka

Veškerá autorská práva k časopisu Doupě vykonává vydavatel. Jakékoli užití časopisu nebo jeho části, zejména šíření jeho rozmnožením, přepracování, přetisk, překlad, zařazení do jiného díla, ať již v tištěné nebo elektronické podobě, je bez souhlasu vydavatele zakázáno. Za obsah jednotlivých příspěvků odpovídají jejich autoři. Redakcí nevyžádané nabídnuté příspěvky se nevracejí. Právní režim vydání nabídnutých autorských děl se řídí autorským zákonem v platném znění a dalšími navazujícími právními předpisy. Zasláním příspěvku uděluje autor souhlas s jeho krácením a nezbytnými redakčními úpravami a pro případ vydání díla uděluje vydavateli svolení vydat jej v tištěné podobě v časopisu Doupě, jakož i v jeho elektronické podobě na webu, popřípadě na CD či v dalších periodických i neperiodických publikacích vydavatelství Computer Press, a. s., a to i opakovaně, stejně jako zařazení do monitoringu vybraných distributorů dat, a zároveň tím vyjadřuje souhlas s tím, že po dobu 5 let ode dne uveřejnění příspěvku není oprávněn jej vydat bez předchozího souhlasu vydavatele. Zasláním příspěvku současně autor vyjadřuje souhlas s tím, aby vydavatel tato oprávnění zcela nebo zčásti poskytl třetí osobě. Autorská odměna zahrnuje odměnu za všechna případná uveřejnění díla a bude uhrazena v měsíci následujícím po měsíci uveřejnění díla ve výši dle ceníku vydavatele, do kterého je možné nahlédnout v redakci vydavatele.

Rádi cestujete?
Hledáte tipy, kam jet
na výlet či dovolenou?

Navštivte

www.travelguide.cz

- hotely a ubytování
- kongresová centra
- kempy
- lázně
- restaurace
- golfová hřiště
- turistické tipy

HOTEL GUIDE

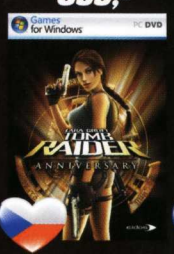
zone®

WWW.XZONE.CZ

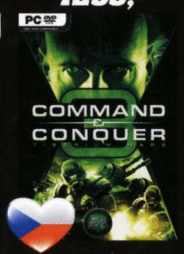
1. Obrovský výběr zboží pro PC a konzole + aktuální informace o vydaných a chystaných hrách
2. Odesíláme do 24 hodin
3. Po každé objednávce přibývají na xzone účtě KREDITY
4. U PC her se vám zobrazí, zda váš počítač vyhovuje či ne min. požadavkům na hardware
5. V zákaznické sekci můžete stahovat aktualizace k vámi zakoupeným hrám a mnoho dalšího.

NOVINKY SKLADEM

899,-



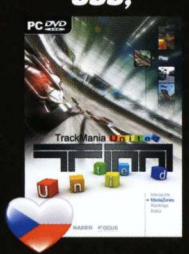
1299,-



899,-

1299,-

699,-



899,-

899,-

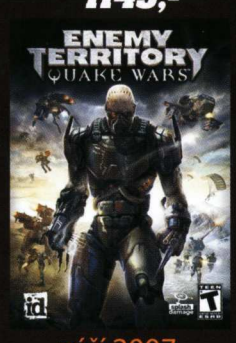
699,-

V PŘEDPRODEJI

1199,-

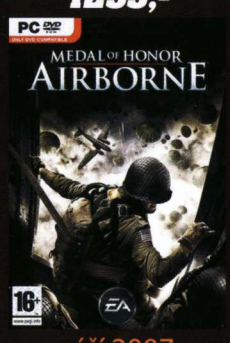
červen 2007

1149,-



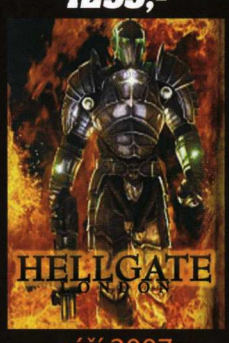
září 2007

1299,-



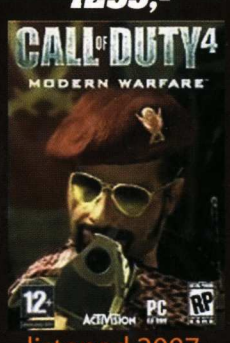
září 2007

1299,-



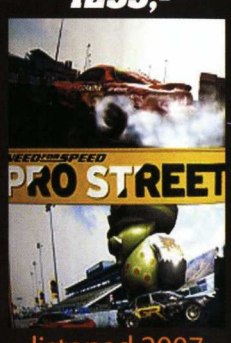
září 2007

1299,-



listopad 2007

1299,-



listopad 2007

Nová extra klasika za **199,- Kč**, všechny v češtině

Web: www.xzone.cz Email: xzone@xzone.cz, Telefony: 415 652 090 a 731 762 893